

2/96
CYBERMEDIA
JETZT MIT KOSTENLOSEN KLEINANZEIGEN
öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 8400,- / fmk 27,-
hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 675,-
DM 5,90
MAN!AC
ELE OHNE KOMPROMISSE
NINTENDO64
NINTENDO64
ULTRA 64
20 SEITEN
Technik, Facts & alle Spiele
•Super Mario 64
•Pilotwings
•Shadow of the Empire
•Mario Kart R
•Starwing 2
•Buggy Boogie
•Waveracer
•Golden Eye
DISNEY'S TOY STORY
Film & Spiel
mit perfekter Computergrafik
SHERIFF
© Disney
RIDGE RACER REVOLUTION GEGEN SEGA RALLY
4 398044 105901 02

SEGA
the GAME is NEVER Over.

DAS JAHR: 2034.
DIE ERDE: EIN VERWÜSTETER PLANET.
DIE ORDNUNGSKRÄFTE: FERNGESTEUERTE ORBOTS.
IHR ANFÜHRER: RASTER.
ALLES GEHT SEINEN GEREGELTEN GANG.
DOCH DANN PASSIERT'S: EIN ATOMUNFALL LÄSST RASTER AUSRASTEN. ER SABOTIERT DAS KOMMUNIKATIONSSYSTEM, SO DASS DIE ORBOTS AMOK LAUFEN.
DIE FOLGE:
CHAOS UND **ANARCHIE.**
JETZT KANN NUR NOCH EINER HELFEN:
VECTORMAN.
DIE WAFFE:
SEINE UNGLAUBLICHEN MORPH-KRÄFTE.
DIE AUFGABE:
RASTER STOPPEN.

NUR VECTORMAN UND DU
KÖNNEN DIE ERDE NOCH RETTEN.
AUF DEINEM MEGA DRIVE.



MEGA DRIVE

WER GLAUBT, ER HAT DEN MEGA DRIVE IM GRIFF, WIRD SEIN BLAUES WUNDER ERLEBEN.



DIE ZUKUNFT IM PROGRAMM

Eine Reportage zur Feier des Ultra 64 sollte es werden, durch ungünstige Terminlage hatte die Konkurrenz das Thema früher. Was tun? "Mehr Infos, mehr Bilder, mehr recherchierter Hintergrund" – so die Parole der Chefredaktion, als Winnie mit Mörder-Jetlag und Kulturschock aus Tokyo zurückkehrte. Wir mobilisierten unsere Spezial-Einsatztruppe für brisante Themen.

Ex-Cybernaut Kim hatte sich von der schreibenden Zunft zurückgezogen, um sich der CD-ROM- und Game-Boy-Entwicklung zu widmen. Anläßlich der Ultra-64-Vorstellung machte er eine Ausnahme: Einem dubiosen Tip folgend, aufgeschnappt in einem Londoner Taxi, recherchierte er das geheimnisvolle "Bulky Drive", das das U64 in den Speicher-Olymp heben soll. Nach drei Tagen das telefonische "OK, ich hab's." Ist das Nintendo-Geheimnis damit gelüftet? Die Richtung weisen wir auf Seite 23, nächsten Monat dann die ganze Story.

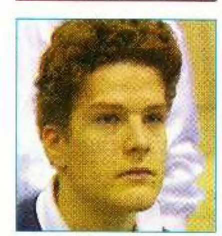
Um der Konsole auf den Chip zu fühlen, wandten wir uns an Factor 5 in Köln, die einzigen Landsleute mit Ultra-64-Kontakt. Factor-5-Manager Julian Eggebrecht, als Spielekritiker kein Unbekannter, zerpflückte die Hardware und schrieb uns seine "Mario"-Eindrücke. Daß wir bei den Bildern zum Traumspiel aus dem Vollen schöpfen konnten, verdanken wir Christian Meinberger. Der 17jährige MME-Mitarbeiter reiste mit Kamerateam nach Tokyo und hatte auf dem Rückflug exzellentes Betacam-Material im Gepäck, aus dem ein Teil unserer "Mario"-Bilder stammen. Wer's in Bewegung sehen möchte, schaut Bravo TV.

Animationsprofi Christian Tyrroler sorgte für die Qualität unserer Spieleschnappschüsse, die Frame für Frame gegrabt und auf einer SGI gewandelt wurden. Christian enttarnte auch Links falsche Kleider: Angesichts des spiegelnden Gegners klickte er dreimal mit der Maus und zauberte die Textur ("Rosengarten") auf Teekannen und -kringel. Die Nintendo-Entwicker hatten ihr Demo noch schnell aus SGI-Shareware zusammengerendert...









Untersucht mit seinem Team die Ultra-64-Hardware und begleitet Mario auf seinem ersten 3D-Ausflug: Factor 5s Julian Eggebrecht sandte uns seine Artikel via eMail – wie üblich in letzter Minute.

Fordert Zuschuß zur mächtigsten Telefonrechnung Frankfurts: Michael Kim fahndete nach Nintendos "Bulky Drive" und übertrug seine Artikel noch ein paar Tage später.

Plauderte in Tokyo mit Managern von Nintendo & Sony und brachte exklusive Mario-Schnappschüsse nach München: Christian Meinberger berichtet für Bravo TV und MAN!AC.

MAN!AC

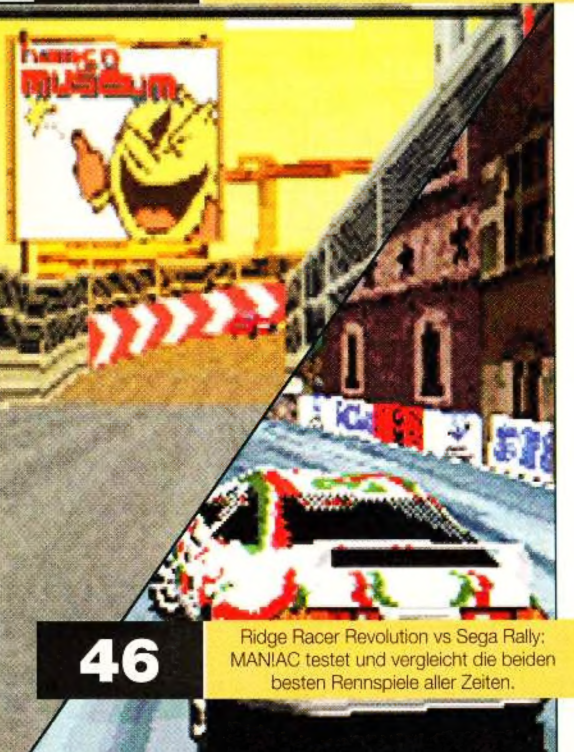


32 Disney's "Toy Story" entstand in Zusammenarbeit mit Pixar und zeigt atemberaubende Non-Stop-Computeranimationen.



6 Absprung in eine neue Spieledimension: "Pilotwings" und alle anderen Ultra-64-Spiele im ausführlichen Preview.

10 Vier Seiten brandneue Bilder: Erlebt Mario's wunderschöne 3D-Welt aus einer völlig neuen Perspektive.



46 Ridge Racer Revolution vs Sega Rally: MAN!AC testet und vergleicht die beiden besten Rennspiele aller Zeiten.

NEWS

IMPORT-TESTS

FEATURES

MEDIEN

RUBRIKEN

PRESENTS

TESTS

Marios Trau

Der Schleier ist gelüftet, MAN!AC hat Nintendos erste 64-Bit-Module probegespielt. Unsere Reportage präsentiert Euch Hard- und Software und erklärt Euch die technischen Finessen und Features des Ultra 64.

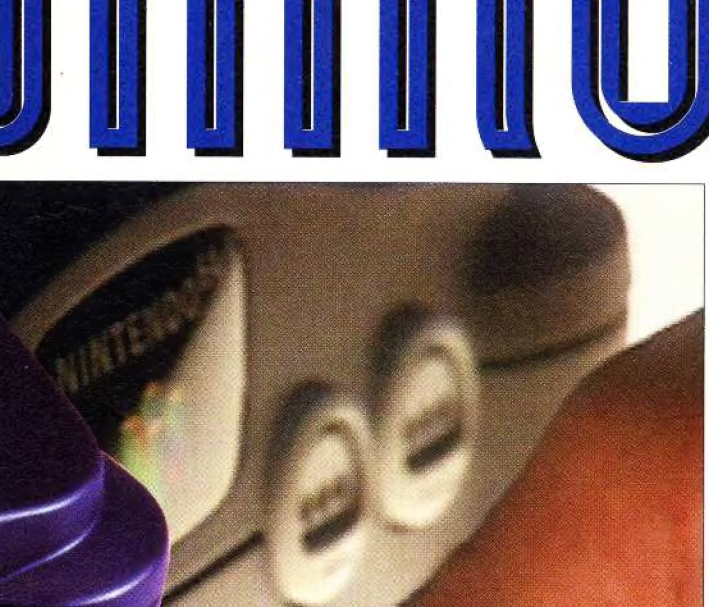
Eines der stärksten Verkaufsargumente sind die vier Joypadports des Ultra 64. Damit kommt die Konsole schon in der Grundausstattung nicht nur mit vier Spielern, sondern auch mit vier Memory Cards klar.

Seit die ersten Gerüchte über ein neues Spielgerät von Nintendo ("Project Reality") an die Öffentlichkeit sickerten, diskutiert die Branche die Entwicklung der geheimnisumwitterten Hardware. Um für die Zukunft des Videospiels gerüstet zu sein, hat sich Nintendo frühzeitig mit amerikanischen Partnern zusammengetan, die in Bezug auf 3D-Hard- und Software als führend gelten. So entwickelte SGI über die Tochterfirma MIPS die wichtigsten Bausteine des Ultra 64, Animationsspezialist Alias versogte das Dreamteam mit mächtigen Werkzeugen. Technisch ist das Ultra 64 den 32-

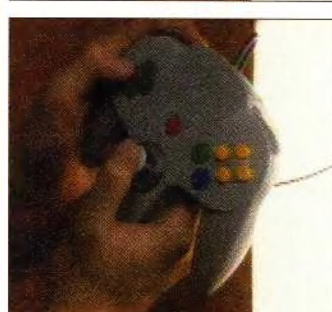
An der Pad-Unterseite hat Nintendo sowohl den Memory-Card-Schacht als auch den Feuerknopf für 3D-Piloten verborgen. In Verbindung mit dem 3D-Stick aktiviert Ihr damit die Feuerwaffen von Abfangjägern, Raumgleitern und Kampfbooten. Auf die Memory Card speichern Ultra-64-Spieler ihre persönlichen Spieldaten.

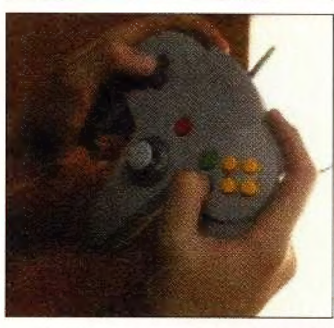
Kühles Designerstück statt buntem Kinderspielzeug: Rechts seht Ihr das Ultra 64 für den amerikanischen Markt – man bevorzugt gediegene Grau- und Blau-Töne.

umkonsole

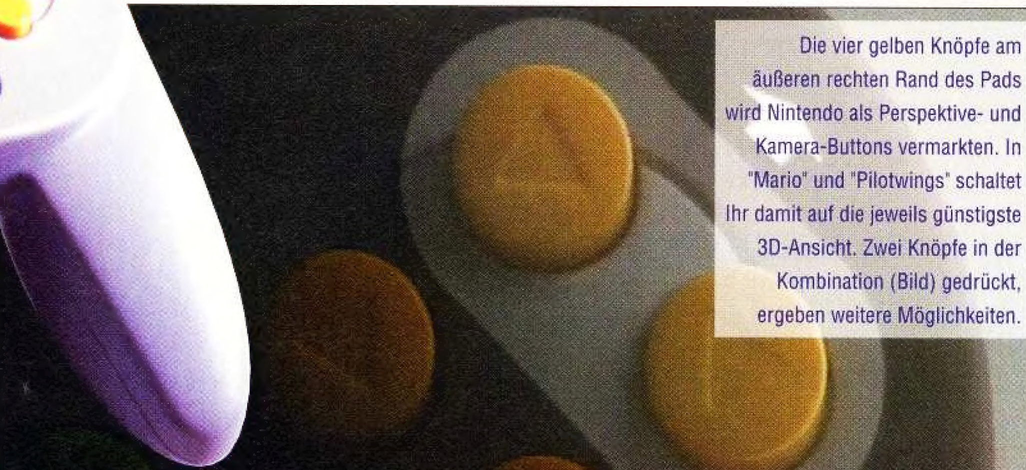








Angesichts der zahlreichen Bedienungselemente will Nintendo nur die beiden linken Buttons (blau und rot) als Feuerknöpfe verstanden wissen. Mit ihnen werden die Standard-Funktionen Eurer Spielfigur ausgelöst. Nintendo schlägt den Spielern drei verschiedene Joypad-Haltungen vor. Neben dem normalen Super-Nintendo-Griff (ganz unten: Steuerkreuz, Feuerknopf und seitliche Tasten) empfielt Nintendo zwei Joypad-Haltungen, die sich durch Einbeziehung des analogen Controllers an 3D-Spieler richten. Ganz oben seht Ihr z.B. die Joypad-Nutzung bei "Super Mario 64".



Die vier gelben Knöpfe am äußeren rechten Rand des Pads wird Nintendo als Perspektive- und Kamera-Buttons vermarkten. In "Mario" und "Pilotwings" schaltet Ihr damit auf die jeweils günstigste 3D-Ansicht. Zwei Knöpfe in der Kombination (Bild) gedrückt, ergeben weitere Möglichkeiten.

Der "3D-Stick" ist die wichtigste Nintendo-Innovation. Um für eine Welle der 3D-Spiele und Simulationen gerüstet zu sein, integrierte Nintendo einen analogen Daumen-Joystick (wie ihn PC-Spieler bereits kennen) in das Joypad.

Bit-Konsolen von Sega und Sony überlegen. Das Versprechen "Völlig neue Spielerlebnisse!" will Nintendo aber nicht durch Chip-Power, sondern durch ein neuartiges Joypad einlösen. Die bewährten Elemente des Super NES-Pads wurden übernommen (Steuerkreuz, seitliche Taster) und um einen analogen 3D-Stick und einen Zeigefinger-Trigger ergänzt. Im Gegensatz zum digitalen Steuerkreuz (das in Nintendos Software-Plänen eine untergeordnete Rolle spielt) spricht der 3D-Controller nicht acht oder sechzehn, sondern jede beliebige Richtung im 360°-Radius an. Außerdem reagiert er sensibler: Je stärker und ausdauernder Ihr den Stick in eine Richtung drückt, desto schneller spurtet Mario und desto stärker beschleunigt das Raumschiff von Fox McCloud.

Das Grundgerät selbst ist übersichtlich gestaltet und nur mit einer geringen Zahl von Anschlüssen und Erweiterungsports ausgestattet, dank identischer Video-Buchse dürft Ihr Euer Super-Nintendo-Antennen- oder RGB-Kabel weiterbenutzen. Auffällig ist lediglich der Erweiterungsschacht für zusätzlichen RAM-Speicher an der Geräteoberseite. Zusammen mit einem angekündigten Massenspeichermedium, soll der DRAM-Nachschub die Zukunft des Gerä-



Die seitlichen Taster waren eine der besten Ideen des Super Nintendo und wurden von allen anderen Hardware-Herstellern kopiert. Auch am Ultra 64 werdet Ihr die beiden praktischen Taster finden.

NINTENDO 64	
Erscheinungstermin (Japan):	April 96
Erscheinungstermin (Europa):	Herbst 96 (voraussichtlich)
Preis (Japan):	25.000 Yen (ca. 350 Mark)
Abmessungen:	260 mm x 190 mm
Gewicht:	1,1 kg
Anschlüsse :	Modulschacht, vier Joypads, Schacht für Speichererweiterung, RGB-Ausgang

ULTRA-64-TECHNIK

Mogelpackung o

Mit Vorstellung des Ultra 64 haben technische Phrasen Hochkonjunktur. Was steckt hinter Nintendos Kauderwelsch? Ist die Hardware wirklich allmächtig? MAN!AC schaut der Wunderkonsole unter die Haube.



Nach den zurückliegenden Diskussionen um Ataris Jaguar sei zuerst die Frage geklärt, ob das Ultra 64 eine echte 64-Bit-Maschine ist –im Gegensatz zur Konkurrenz macht uns Nintendo in dieser Beziehung nichts vor. Als Herz der Traumkonsole schlägt eine waschechte 64-Bit-RISC-CPU, ein MIPS R4300. Getaktet ist der flinke Chip mit satten 93,7 MHz. Rechnerisch ergibt sich damit eine dreifache Überlegenheit gegenüber der Playstation. Doch da der R3000 in Sonys Maschine ein 32-Bitter ist und der R4300 mit seiner 64-Bit-Architektur auftrumpft, ist das Herz des Ultra 64 bis zu sechs mal so leistungsfähig wie sein Sony-Bruder.

Auch der Speicherplatz ist großzügig bemessen: Satte 4,5 Megabyte schnelles Rambus-DRam sollten für CPU und Co-Prozessoren genug sein. Von Rambus stammt auch die konkurrenzlos schnelle, interne Kommunikation des Ultra 64. Einziger Bremser ist der 8-Bit Datenbus zum ROM-Modul – d.h. daß Daten, die aus dem ROM nachgeschaufelt werden, etwas träge sind. Doch selbst an diesem Flaschenhals transportiert das Ultra 64 seine Daten über hundert Mal so schnell wie ein Doublespeed-CD-Laufwerk.

Neben der CPU und den Speicherbausteinen ist auf der Platine des Ultra 64 nur ein weiterer großer Chip zu erkennen: In dem "Reality Immersion Engine" genannten 64-Bit-SGI-Integrations-Wunderwerk, das mit 64 MHz getaktet ist, schlummern die Grafik- und Soundfähigkeiten des U64.

TECHNISCHE DATEN IM VERGLEICH

	Ultra 64	Saturn	Playstation
Allgemeine Angaben:			
Hersteller:	Nintendo	Sega	Sony
Erstveröffentlichung:	April 96	Oktober 94	November 94
Start-Preis (umgerechnet):	400 Mark	900 Mark	800 Mark
Deutschland-Preis:	unter 500 Mark	600 Mark	600 Mark
CPU			
Typ:	MIPS R4300i	Hitachi SH2 (x2)	MIPS R3000A
Architektur:	64-Bit-RISC	32-Bit-RISC	32-Bit-RISC
Taktfrequenz:	93,75 MHz	28,6 MHz	33,8 MHz
Co-Prozessoren			
	"Reality Immersion Engine" (64-Bit-RISC, 62,5 MHz)	SH1 (32-Bit, 20 MHz), 68EC000 (16-Bit, 11,3 MHz), VDP 1 (32-Bit), VDP 2 (32-Bit), DSP	GPU, DSP
Speicher			
RAM	4,5 MByte (erweiterbar)	4,5 MByte	3,5 MByte
Back-Up	extern	32 KByte	extern
Grafik			
Auflösung (min., max.)	256 x 224, 640 x 480	320 x 224, 704 x 480	256 x 240, 640 x 480
Farben	16,8 Millionen	bis 16,8 Millionen	32.000/16,8 Millionen
Zubehör & Erweiterungsmöglichkeiten			
Link, Vernetzung	k.A.	Ja	Ja
Mehr-Spieler-Adapter	eingebaut	Ja	Ja
Modem	geplant	geplant	Nein
CD-Kompatibilität			
Audio	Nein	Ja	Ja
Digital Video (MPEG1)	Nein	optional	Nein
Photo-CD	Nein	optional	Nein





Der Alpha-Kanal des Ultra 64 ermöglicht stufenlose Transparenzeffekte: Geister in "Super Mario 64" (grüner Kreis), transparenter Rauch in "Mario Kart R".

AUFLÖSUNG UND FARBEN

Im Gegensatz zu den vielen Auflösungsmodi der PSX und des Saturns ist das Ultra 64 einfach gestrickt: Von der klassischen Super-NES-Auflösung (256x224 Pixel) bis zu High-Res in 640x448 Pixeln bietet das U64 alles, was ein moderner Fernseher darstellen kann. Mit entsprechendem Monitor ist sogar ein Interlace-freies High-Res Bild möglich. Kann sich das U64 in Bezug auf die Auflösung gegenüber den Konkurrenten nicht abheben, geraten Programmierer angesichts der Farben ins Schwärmen: Während Segas und Sonys 16,8 Millionen Farben reine Makulatur und in Spielen kaum zu verwenden sind, lacht das U64 über die bislang üblichen 32.000 Farben der 32-Bitter. Nintendos Maschine ist die erste echte "True Color"-Konsole und läuft somit immer im 16,8-Millionen-Farben-Modus. Das bedeutet, daß grundsätzlich keine Rasterungen (wie bei der Playstation) oder andere Tricks eingesetzt werden, um mehr Farben zu erzeugen. Zusätzlich zur unbeschränkten 24-Bit Farbenpracht bescherten die SGI-Tüftler dem Ultra einen 8-Bit-"Alpha-Channel". Was das ist? Mit Hilfe dieser zusätzlichen acht Bit in der Farbauflösung kann jedem Pixel auf dem Bildschirm eine beliebige Transparenz zugeordnet werden. Transparenz-Pionier Nintendo (das SNES beherrschte als erste Konsole Transpa-

der Überflieger?

renz-Effekte) übertrumpft damit die Playstation die lediglich fünf fest eingestellte Transparenz-Werte bietet. Segas Saturn ist noch schlechter dran und speist Euch statt mit echter Transparenz mit Pixel-Tricks ab.

GRAFISCHE MUSKELSPIELE

Wie auch die Playstation ist das U64 eine 3D-Konsole: Klassische Playfields für Parallax-Ebenen wie beim Saturn oder gar Hardware-Sprites sucht man vergeblich. Doch durch die hohe Zeichengeschwindigkeit der Hardware ist das Ultra 64 auch im 2D-Bereich potenter als die Playstation. Ob die Performance reicht, um den fünf Playfields eines Saturn Paroli zu bieten, ist allerdings fraglich.

Gnadenlos im Schatten stehen läßt die Reality Immersion Engine die Konkurrenz von Sony und Sega, wenn es in die dritte Dimension geht. In Bezug auf reine Polygon-Performance ist der U64-Vorsprung gegenüber der Playstation gar nicht mal so groß, jedoch besitzt die Nintendo-Konsole in den entscheidenden Bereichen der 3D-Grafikerzeugung Fähigkeiten, die es dem Programmierer erlauben, viel mehr aus der puren Polygon-Masse zu machen – einige dieser Effekte sind nötig, um z.B. "Mario 64" in dieser Form zu ermöglichen.

Tri-Linear-Mip-Mapping: Hinter diesem Wortmonster verbirgt sich das Abdanken der berüchtigten Riesen-Pixel, die auftauchen, sobald die Kamera einer Textur oder einem Bitmap-Objekt zu nahe kommt. Anstelle der groben Pixeltapete auf Playstation oder Saturn interpoliert die Nintendo-Hardware automatisch und erzeugt eine künstliche Unschärfe, sobald eine Bitmap-Ebene nahe heranzoomt.

Load Management & Z-Buffering: Mit diesem Feature will Nintendo das berüchtigte Pop-Up (plötzliches Auftauchen entfernter Objekte) eliminieren. Besonders geplagte Vertreter des Pop-Up-Schluckaufs sind Segas "Daytona USA" und Psygnosis' "Wipeout". Obwohl uns Nintendo mit "Load Management" einen Fantasie-Begriff auftischt, ist beim Ultra 64 mit den Pop- und Plopppereien wirklich Schluß. Das verdanken wir dem Hardware-integrierten Z-Buffering. Diese Traumfunktion jedes Playstation-Programmierers sorgt dafür, daß die Polygone in der richtigen Reihenfolge auf den Bildschirm gezeichnet werden – und daß sie pixelgenau in der Tiefe abgeschnitten werden. Schluß also mit den typischen Polygon-Flackereien, weil die "Clipping"-Routinen der Programmierer nicht gut genug waren oder die CPU mit der mathematischen Lösung des Problems überfordert ist. Schluß auch mit dem Hineinploppen von weit entfernten Polygonen: Pixelgenau fließt die 3D-Landschaft heran – ein bißchen Nebel darübergelegt und schon sieht's perfekt aus.

Der 64-Bit-Mario nutzt diese Möglichkeiten: Beim Kampf mit Bowser z.B. packt der Klempner ihn am Schwanz und wirbelt den Koopa-König herum. Trotz der extremen Nähe der Polygone sind keinerlei Flackereien und Plopppereien zwischen Marios Hand und Bowsers Schwanz zu erkennen – auf Maschinen ohne Z-Buffer undenkbar.

Perspective correct Texture Mapping: Hinter diesem kryptischen Begriff verbirgt sich die Lösung eines Problems, das vor allem die Playstation plagt: Blickt man in einem Sony-Spiel aus einem ungünstigen Winkel auf Texturen und bewegt sich dann, verzerren sich die Flächen. Um diesen Effekt zu minimieren, müssen 3D-Landschaften auf der Playstation aus vielen Polygonen bestehen, denn je größer ein Polygon, desto stärker die Verzerrungen der auf sie projezierten Texturen. Das Problem liegt darin, daß die Playstation keine Perspektiven-Korrektur für die Texturen vornimmt. Beim Saturn fallen die Textur-Verzerrungen nicht ganz so stark auf – u.a. deshalb, weil die Sega-Maschine mit viereckigen und nicht wie die Playstation mit dreieckigen Polygonen arbeitet. Das Ultra 64 hat mit Texturen überhaupt keine Probleme: Da Texturen perspektivisch korrekt auf Polygone gelegt werden, gibt's a) keine störenden Verzerrungen und b) kommt diese saubere Optik mit viel weniger Polygonen aus. Mauern, die in "Mario 64" teilweise aus nur einem einzigen Polygon bestehen, müßten auf der Playstation mit zehn bis 15 Polygonen gezeichnet werden, um ähnlich realistisch auszusehen.

Gouraud- und Phong-Shading: Unter "Shading" versteht man die automatische Schattierung von Flächen: Der Programmierer gibt die Farbwerte der jeweiligen Eckpunkte an, die Hardware erzeugt einen fließenden Verlauf über das Polygon. Eine gebräuchliche Schattierungstechnik ist das Gouraud-Shading, das auf der Playstation gerne eingesetzt wird (z.B. in "Motor Toon Grand Prix"), dem Sega Saturn aber Probleme beschert und daher selten verwendet wird. Das Ultra 64 bietet nicht nur Gouraud Shading wie die Sony-Konsole, sondern eine vereinfachte Variante des aufwendigeren Phong-Shadings: Im Titelbild von "Mario 64" erkennt Ihr Lichtreflektionen und Farbverläufe, die dieses "Pseudo-Phong"-Shading erzeugt.

Anti-Aliasing: Mit Hilfe dieser Funktion wird der typische Treppen-Effekt auf Schrägen und Kanten minimiert: Durch geschicktes Interpolieren werden Unschärfen erzeugt, die eine höhere Auflösung suggerieren und vor allem das berüchtigte Flackern bei weit entfernten Strukturen eliminieren.

WOZU DER LUXUS?

Betrachtet man die Effekte des Ultra-64-Grafik-Prozessors, fällt auf, daß Nintendo sich nicht allein auf eine fixe CPU verläßt. Vor allem durch das Z-Buffering entfällt einer der schlimmsten CPU-Zeitfresser der 32-Bit-Konsolen. Defacto also noch einmal ein Performance-Gewinn – aber wozu? Playstation und Saturn haben doch offensichtlich genügend CPU-Power für tolle Spiele, wozu also die sechsfache Performance?

Die meisten 3D-Spiele auf den 32-Bittern entführen Euch zwar in eine Polygon-Welt, eine echte Interaktion zwischen dem Spieler und seiner Umgebung findet jedoch nur sehr selten statt: Bestes Beispiel sind Rennspiele wie "Wipeout", "Ridge Racer" und "Sega Rally": Im Endeffekt fährt man auf einfachem, größtenteils flachem Untergrund, während die Gebäude oft Kulissen ohne Rückansicht sind – da die Interaktion mit komplex gebauten 3D-Hintergründen sehr Rechenzeit-aufwendig ist, wird auf diese meist verzichtet. Genau soll das Ultra 64 Spielerlebnisse bieten, die auf den 32-Bittern unmöglich sind. Schon die dreidimensionalen Welten von "Super Mario 64" mit ihrer völligen Bewegungsfreiheit und Interaktion mit Gegnern und Freunden, geben uns einen Vorgeschmack auf die Möglichkeiten, die eine derartig schnelle und effektgespickte Maschine eröffnet. Vom Super Nintendo zum Ultra 64 – Nintendo übertreibt nicht, wenn sie behaupten, eine ganze Konsolengeneration übersprungen zu haben. *je/wi*

Künstliche Unschärfe: Dank Tri-linearem Mip-Mapping lösen sich näherkommende Objekte (wie dieser Stahlbalken aus "Starfox") nicht in einzelne Pixel auf.

Super Mario 64

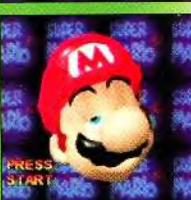
Mario erwartet Euch im 64-Bit-Zeitalter. Sein 3D-Debüt ist kein Aufguß alter Jump'n'Run-Einfälle, sondern eine verspielte Revolution.











"Hallo, hier Mario!" Nach dem Einschalten der Konsole begrüßt Euch der Nintendo-Held zu seinem ersten 3D-Abenteuer.

Normalerweise zeige Nintendo keine 50%-Version eines Spiels, behauptet Oberboß Yamauchi. Doch bei "Super Mario 64" mache man gerne eine Ausnahme, denn der Held und seine Abenteuer seien so bekannt, daß jedes Kind das fertige Spiel erahnen könnte.

Wer ein "Clockwork Knight"-ähnliches Pseudo-3D-Hüpfspiel befürchtet, liegt falsch. Seit mehr als 18 Monaten werkelt eine Entwickler-Armee an Shigeru Miyamotos Vision vom Videospiel der nächsten Generation. Schon beim Einschalten der Vorabversion zeigt sich Nintendos Liebe zum Detail: Ein Bildschirm-füllender Mario-Kopf begrüßt den Spieler, folgt mit seinen Augen dem Cursor, pennt jedoch weg, sobald Ihr das Joypad unangetastet laßt. Die Hardwarepower der Konsole zeigt sich bereits hier an subtilen Licht-Effekten, flüssigen Bewegungen und einem weichen, polygon-untypischen Look des Klempners.

Hat man sich losgerissen und Start gedrückt, befindet man sich in einer echten 3D-Landschaft, inmitten eines Schloßparks. Die Kamera schwebt normalerweise in dezenter Entfernung hinter Mario, damit man den Protagonisten punktgenau steuern kann. Wer dies mit dem üblichen Steuerkreuz versucht, hat wenig Chancen. Denn mit der totalen Beweglichkeit kommt der Analog-Stick ins Spiel: Ohne Anlaufschwierigkeiten schlurft, rennt und flitzt Ihr mit Mario durch den Vorgarten zu Bowsers Schloß – auch



Schmerzhaftes Bad im Lavameer: Fällt Mario in dieser Welt von einer Plattform, verliert er zwar nicht das Leben...

...dafür aber ein gutes Stück seiner Latzhose und eine Portion Lebensenergie.



Im Rausch der Tiefe: Dank des analogen Joysticks entführt Ihr Mario auf eine fantastische Unterwassersafari.



Splash! Mit einem saftigen Platscher springt Mario in die kühle See, um sich den Meeresboden genauer anzusehen.

Nach einigen Metern klart das Wasser auf und Mario erspäht Holztruhen weit unten auf dem sandigen Boden.



Von einem Fischschwarm neugierig beäugt, taucht Mario tiefer und an die Kisten heran.



Die Schatzsuche kann beginnen. Doch Vorsicht: Im Hintergrund zieht ein Hai seine Bahnen!



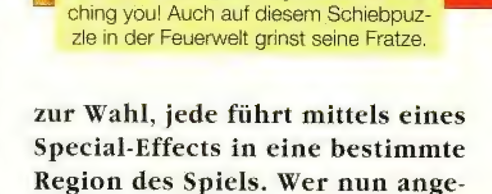
Endkampf gegen den Schildkrötenkönig: Ehe Ihr Euch verseht, hat Bowser den Kampf eröffnet...

...und Euch mit seinem Feueratem eingeheizt. Zum Glück kennt Ihr seine schwache Stelle...

64-Bit-Muskel: Wirbelt den Obermiesling an seinem Stummelschwanz durch die 3D-Arena!



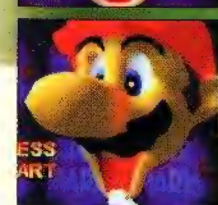
Blickt nicht zu lange in das Kanonenrohr, denn die Geschoße haben es auf Euch abgesehen.



Wohin Ihr auch geht: Big Bowser is watching you! Auch auf diesem Schiebpuzzle in der Feuerwelt grinst seine Fratze.

Marios Geschwindigkeit wird vom Analog-Stick und dementsprechend starken Daumendruck bestimmt.
Ist Euch der vorgegebene Winkel der Kamera zuwider, kein Problem: Mit den vier gelben Knöpfen wird die Kameraposition völlig frei verändert. Doch in der 50%-Version sorgte die etwas unsensible Kamera für Probleme, denn oft muß man selbst nachjustieren – laut Shigeru Miyamoto wird daran noch gewerkelt.
Hat man sich mit den Grundfunktionen Marios vertraut gemacht, schlendert man zum Schloß. Fünf Türen stehen in einer großen Halle zur Wahl, jede führt mittels eines Special-Effects in eine bestimmte Region des Spiels. Wer nun angesichts der ersten Gegner in der Eiswelt einen flotten Sprung in Mario-Manier probieren will, sieht alt aus: Da zielgenaues Hopsen in 3D problematisch ist, setzt der Klempner die weißen Handschuhe ein, um den Feinden eins auf die Nase zu geben. Die Boxereien wie auch alle anderen Bewegungen sind absolut flüssig und cartoon-„lebensecht" animiert. Ob Ihr an einer Klippe hängt und hochkrabbelt, ob Mario auf den Boden knallt und sich berappelt, jede einzelne Bewegungsmöglichkeit ist so liebevoll und detailliert gemacht, daß man die





Mit Marios Gesicht im Titelbild könnt Ihr herumspielen: Verzieht seine Ohren, verlängert seine Nase!



Die schlecht gelaunten Gesteinsbrocken der Felsenwelt versuchen, Euch in die Tiefe zu stürzen.

Sein neuerrungenes Klettertalent erprobt Mario an jedem erdenklichen Objekt - hier an einem Obstbaum.



In der Oberwelt: Das Gebäude am Horizont führt zu den einzelnen Welten von "Super Mario 64".

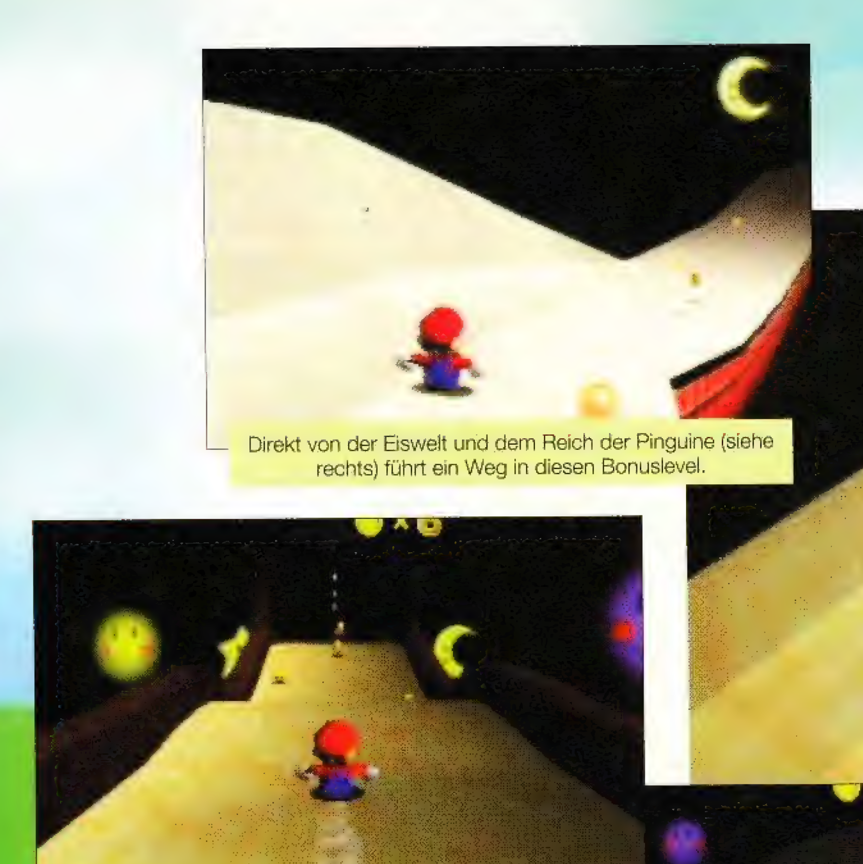
Durch dieses Holzportal tritt Mario ein. Dahinter findet Ihr einen Empfangsraum und weitere Türen...



....die Euch Zutritt in geheimnisvolle Gänge verschaffen. Am Ende jedes Gangs hängt ein Gemälde.



Springt beherzt durch das Bild, und Ihr werdet in eine neue Welt gesaugt. Das Gemälde schlägt dabei Wellen!



Direkt von der Eiswelt und dem Reich der Pinguine (siehe rechts) führt ein Weg in diesen Bonuslevel.

Während der höllisch schnellen Rutschpartie versucht Ihr möglichst viele Münzen zu ergattern.

Holt Euch die hüpfenden Münzen durch geschicktes Lenken, paßt aber auf, daß Ihr nicht in den Abgrund stürzt.

Achtung Steilkurve: Im Rutschlevel steuert sich Mario fast schon wie ein Rennwagen!



Auuuuua! Der Kampf gegen Bowser hinterläßt Spuren an Marios Hinterteil. Erwischt Euch der Bösewicht mit seinem Odem, lauft Ihr rauchend im Kreis.

starren Formen anderer 3D-Spiele vergißt. Ebenso knuddelig animiert wie Mario kommen auch seine Gegner und Freunde daher: Angesichts einer schnappenden Pflanze, herumtapsender Pinguine, grimmiger Geister und eines monströsen Bowsers hat man kaum das Gefühl, im Cyberspace herumzulaufen.

Mit der Bewegungsfreiheit haben sich auch Marios Fähigkeiten erweitert. Neben laufen, rennen und hüpfen kann er tauchen (inklusive wabbelndem Luftblasenausstoß, Spritzern beim Eintauchen, Schaum- und Wellenbildung beim Oberflächen-Paddeln), klettern, rutschen, schieben, aus einer gigantischen Kanone fliegen, Purzelbäume schlagen, sich an Wände gedrückt entlangschleichen und vieles mehr.

Über den Umfang und exakten Welten-Inhalt läßt sich noch keine Aussage machen: Wir erklommen die rutschigen Hügel einer Eiswelt und brachten Baby-Pinguine zur herumwatschelnden Mutter, schwammen durch den Schloßgraben und zu einem gesunkenen Schiff, erblickten ein Bowser-U-Boot, rannten durch einen hitzeflimmernden Lava-Level mit herrlichen Feuer-Effekten, rutschten in einer Rennspiel-Einlage auf einer Rodelbahn in die Tiefe und prügelten uns mit halb-transparenten Geistern an einem Brunnen. Besonders beeindruckend kamen



Was mag sich an Bord dieses Schiffes wohl verbergen? Taucht auf und entert den Kahn!

"Zelda, ich komme!" Erfreut läuft Mario auf das Portrait seiner Angebeteten zu, die ihn hinter demBild erwartet.



Doch auf halben Weg verwandelt sich ihr schönes Antlitz plötzlich in Bowser gierige Fratze...



Wracks machen neugierig: Vielleicht findet Ihr im Inneren dieses gesunken Schiffs einen Schatz.

...und Mario stürzt in eine teuflische Falle, die sich unter seinen Füßen öffnet.

Unter Wasser zeigen sich die Vorteile des Ultra-64-Pads – Ihr könnt in jede beliebige Richtung tauchen!



Schneegestöber in der Eiswelt: Mario hat sich ein Pinguin-Baby geschnappt, doch dessen Mami..

...will Ihr Kleines nicht aus den Augen lassen. Was Mario mit demPinguin anstellt ist noch sein Geheimnis.

Macho Mario: Statt den Feinden auf den Kopf zu springen, schwingt Mario auf dem Ultra 64 die Faust, ...

...um lebendige Bomben (oben) und freche Geister aus dem Weg zu räumen.

Je nach gewählter Kameraperspektive verfolgt Ihr Marios Kämpfe aus sicherer Distanz oder aus der Nähe.

Gierige Spieler, die nach jeder Münze greifen, geraten in knifflige Situationen. Zum Glück kann Mario klettern.



Mario läuft an, bremst, springt ab und schlägt einen Rückwärts-Salto – 3D-Animation á la Nintendo.

zwei größere Gegner: Der eine Koopa-Schützling baute sich morphend vor uns auf, Koopa-König Bowser spuckte mit feurigem Atem nach Mario, bis er am Schwanz gepackt herumgewirbelt und beherzt in eine Mine geschleudert wurde.
Neben all der Grafikpracht (die fast immer mit 30 Bildern pro Sekunde aufgebaut wurde), bestach auch der makellose Sound. Das Spiel strotzt vor atmosphärischen Soundeffekten und niedlich-folkloristischen Musiken, Marios Schmerzensschreie, wenn er mit brennendem Hosenboden über die Lava segelt, inklusive. Von Modul-Limitationen keine Spur. Auch davon abgesehen ist "Super Mario 64" ein gutes Argument für Nintendos Modul-Politik, denn zu keinem Zeitpunkt stören Lade- und Wartezeiten den Spielfluß. Gepaart mit dem Gefühl, eine echte Welt zu erkunden, definiert der Titel die Auffassung von 3D-Spielen neu: Präsentieren sich andere 3D-Titel hauptsächlich mit eingeschränktem Bewegungsradius, ist "Super Mario 64" grenzenlos. Schon vor zehn Jahren berichtete Shigeru Miyamoto anläßlich des ersten Mario-Abenteuers, das er von der Erkundung neuer, unentdeckter Welten träumt und versucht sie in ein Videospiel zu pressen – und mit Super Mario 64 kommt der Meister-Designer diesem Ziel verdammt nahe. *je/wi*

Entwickler:	Nintendo
Genre:	Jump´n Run
Erscheint:	April 96



Die Umwelt hat sich gegen Mario verschworen: Egal ob Mauersteine oder tückische...



...Brücken, die unter Marios Schritt zusammenbrechen, alle Objekte gehorchen dem bösen Bowser.

Die fleischfressende Pflanze fletscht drohend die Zähne, als Mario ihr Podest betritt.



Auge in Auge mit dem botanischen Feind. Wie kommt Mario an diesem Ungetüm nur vorbei?



Nüchterne, aber effektive Armaturen: Die Cockpit-Perspektive kann zugeschaltet werden.

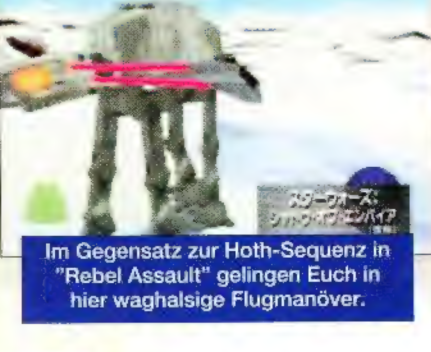
Die Schlacht um Hoth ist nur eines von mehreren verschiedenen "Shadow of the Empire"-Szenarios.

Star Wars: Shadow of the Empire

Die dramatischsten Szenen der "Star Wars"-Trilogie in Echtzeit auf Eurem Bildschirm – die Schneeschlacht auf Hoth hat bereits begonnen.


Als Kopfgeldjäger in Rebellenverkleidung steuert Ihr auf Hoth einen Schneegleiter.

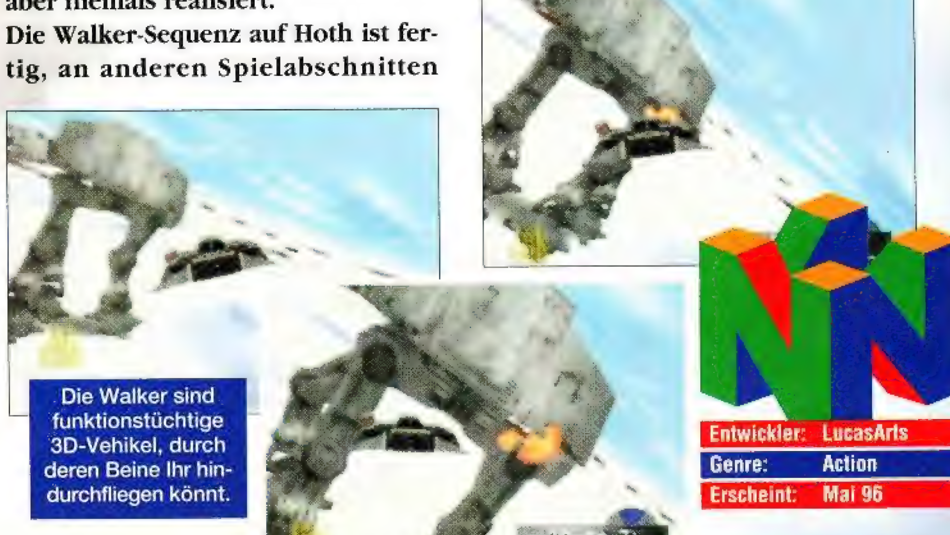
Laser frei! Auf Hoth jagen Euch imperiale Walker mit schweren Geschützen.


Im Gegensatz zur Hoth-Sequenz in "Rebel Assault" gelingen Euch in hier waghalsige Flugmanöver.

Bei "Shadow of the Empire" fungiert der Computer- und Videospielehersteller LucasArts als exklusive Entwicklungsabteilung – die Vermarktung des Spiels liegt bei Nintendo. Weitere LucasArts-Spiele für das Ultra 64 sind bereits in Vorbereitung.

Ist das Ultra 64 die Hardware, von der LucasArts-Designer immer geträumt haben? Nach "Star Wars"-Jump'n'Shoots, einem CD-ROM-"Rebel Assault" und einem inzwischen indizierten Echtzeit-Geballere geht George Lucas' Software-Team aufs Ganze: In "Shadow of the Empire" spielt Ihr Höhepunkten der Kino-Serie, schlagt Schlachten im Weltraum und auf der Planetenoberfläche – diesmal jedoch nicht als Rebell, sondern als Kopfgeldjäger aus dem Boba-Fett-Clan. Gegen dieses Echtzeit-Spektakel in 18 Levels wirken vorangegangene "Star Wars"-Spiele wie Fingerübungen der Programmierer. Wie in früheren Umsetzungen werden klassische Szenen (u.a. auch das Asteroidenfeld und der Flug durch den Todesgraben) in "Shadow of the Empire" nicht fehlen. Realistischer wurde der "Krieg der Sterne" laut LucasArts aber niemals realisiert.

Die Walker-Sequenz auf Hoth ist fertig, an anderen Spielabschnitten wird noch gearbeitet. War die Schneeschlacht in "Rebel Assault" noch vorberechnet und von Kompressionsfragmenten verunstaltet, wird Euer Gleiter-Duell mit den turmhohen "Gehern" des Imperiums auf dem Ultra 64 in Echtzeit berechnet. 360°-Bewegungsradius, Partikel-sprühende Explosionen und halsbrecherische Kamerafahrten bestimmen die Handlung, die Euch quer durchs Universum führt. Auch zu Fuß werdet Ihr einige Kampfabschnitte durchleben müssen. Dabei begegnet Ihr imperialen Soldaten, die im Gegensatz zum indizierten PC-Spiel nicht als Bitmap-Schurken, sondern als füllige Polygon-Sturmtruppen auf Euch zukommen. Ihre Bewegungen wurden durch Motion-Capture menschlichen Schauspielern abgenommen.


Die Walker sind funktionstüchtige 3D-Vehikel, durch deren Beine Ihr hindurchfliegen könnt.

Entwickler:	LucasArts
Genre:	Action
Erscheint:	Mai 96

A.B. GAMES

Andreas Bender

Ankauf & Verkauf von Videospielen und Geräten

MEGA DRIVE

Adapter	us/jp/dt	39,-
Batman forever	dt	99,-
Clay Fighter	dt	99,-
Donald Duck in Maui M.	dt	109,-
Dune II	dt	109,-
Deep Space Nine	dt	109,-
FIFA'96	dt	99,90
Judge Dredd	dt	99,-
Justice Leaugue	dt	99,-
König der Löwen	dt	99,-
Light Crusader	dt	119,-
Markos Magic Footbll	dt	79,90
Mega Bomberman	dt	99,-
Micro Machines'96	dt	99,-
Marsupilami	dt	119,-
NBA Jam T.E.	dt	99,-
Paws of Fury	dt	79,90
Phantasy Star IV	dt	109,-
Pete Sampras'96	dt	109,-
NHL'96	dt	99,-
PGA Tour Golf'96	dt	99,90
Primal Rage	dt	119,-
Rise of the Robots	dt	79,90
Seaquest DSV	dt	109,-
Shadowrun	us	89,90
Story of Thor	dt	129,-
Soleil	dt	119,-
Sonic vs. Knuckles	dt	99,-
Schlümpfe	dt	109,-
Stargate	dt	79,-
Spirou	dt	109,-
Turtles	dt	79,90
Turtles Tournament	dt	79,90
True Lies	dt	99,-
Theme Park	dt	109,-
The Punisher	dt	119,-
Urban Strike	dt	89,-
Vectorman	dt	99,-
Warlock	dt	79,90
Wolverine	dt	69,-
WWF Raw	dt	79,-
WWF Wrestl. Arcade	dt	119,-

ADVENTURE & ROLLENSPIELE

US-Adapter	dt/us/jp	39,-
Brain Lord	us	129,-
Breath of Fire	us	149,-
Breath of Fire II	us	149,-
Chrono Trigger	us	149,-
Final Fantasy II	us	149,-
Final Fantasy III	us	149,-
Illusion of Time	dt	119,-
Lufia II (I.V.)	us	149,-
Robotrek	us	139,-
Romance IV	us	159,-
Secret of E. (dez/jan)	dt	108,95
Secret of Evermore	us	149,-
Secret of the stars	us	129,-
Shadowrun	dt	129,-
The 7th Saga II (I.V.)	us	149,-

HINTBOOKS

Final Fantasy III	us	59,-
Breath of Fire	us	59,-
Killer Instinct	us	49,-
Chrono Trigger	us	49,-

MEGA CD

CDX-Adapter	dt	69,-
Earthworm Jim	dt	99,-
Lunar II	us	119,-
Silpeed	dt	69,-
Shining Force	dt	99,-
Thunderhawk	dt	99,-
Tomcat Alley	dt	99,-
Paws of Fury	dt	59,-

32X

32X Aufsatz		189,-
NBA Jam T.E.	dt	99,-
WWF Raw	dt	99,-
Stellar Assault	dt	89,-*
Virtua Fighter	dt	119,-
Motorcross	dt	79,-*
Super Space Harrier II	dt	79,-*
Corpse Killer (CD)	dt	79,-
Supreme Warrior (CD)	dt	79,-

SUPER NINTENDO

Action Replay III	dt	89,-
Asterix und Obelix	dt	129,-
Batman Forever	dt	79,-
Captain Comando	dt	89,95
Cut Thrat Island	dt	99,95
Donald in Maui M.	dt	129,-
Donkey Kong Country II	dt	124,95
Demolition Man	dt	119,-
Dschungelbuch	dt	99,-
Earthworm Jim II	dt	119,-
FIFA'96	dt	119,-
Foreman for real	dt	119,-
Int. Superstar Soccer II	dt	129,-
Hulk	dt	69,95
Heberekes Popoitto	dt	109,95
Jungle Strike	dt	109,-
Joe & Mac III	dt	129,-
Kirbys Ghost Trap	dt	109,95
Killer Instinct	us/dt	149,-
Kawasaki Superbikes	dt	129,-
Mario Paint	dt	69,-
Mechwarrior	dt	79,-
Mechwarrior 3050	dt	119,-
Megaman X 2	dt	109,-
Megaman 7	dt	109,-
Mickey & Minnie	dt	109,-
NBA Live'96	dt	109,95
NHL 96	dt	109,-
Phantom 2040	dt	89,-
Pinocchio	dt	129,-
Prehistorik Man	dt	109,-
Power Ranger II	dt	119,-
Pop'n Twinbee II	dt	99,95
Primal Rage	dt	129,-
Revolution X	dt	119,-
Sim City	dt	99,-
Sim City 2000	us	139,-
Star Trek: Deep Sp.Nine	dt	129,-
Star Trek: Next Gen.	dt	109,-
Super Bomberman III	dt	119,-
Super Mario Kart	dt	69,-
Super Mario World II	dt	104,95
The Mask	dt	129,-
Tetris II	dt	109,-
Theme Park	dt	119,-
Tim in Tibet	dt	129,-
Urban Strike	dt	119,-
Utopia	dt	129,-
Weapon Lord	us/dt	129,-
Wild Guns	dt	109,-
WWF Raw	dt	79,-
WWF Wrestling Arcade	dt	119,-
Waterworld	dt	119,-
Zelda III	dt	99,-

SONY

Sony+Demo CD	dt	569,-
RGB-Kabel	dt	49,-
Link Kabel	dt	59,-
Mouse	dt	59,-
Joypad	dt	59,-
Memory Card	dt	49,-
A-Train	dt	99,95
AD&D Forgotten Realms	dt	99,95
Aftermath	dt	99,95
Alien Trilogy (Jan/Feb)	dt	94,95
Air Combat	dt	89,95
Assault Rigs	dt	89,95
Casper	dt	99,95
Cyberia	dt	99,95
Destruction Derby	dt	94,95
Descent	dt	99,95
Disc World	dt	89,95
Extereme Sports	dt	89,95
FIFA Soccer'96	dt	99,95
Goal Storm	dt	99,95
Hebereke popoitto	dt	89,95
John Madden F.	dt	89,95
Jack is Back	dt	89,95
Jumping Flash	dt	89,95
Krazy Ivan	dt	89,95
Lone Soldier	dt	89,95
Loaded	dt	89,95
Lemmings 3D	dt	89,95
Lost Vikings 2	dt	99,95
NBA Jam T.E.	dt	94,95
NFL Quaterback'96	dt	89,95
Nova Storm	dt	89,95
Motor Toon GP	dt	89,95
Panzer General	dt	89,95
Parodius deluxe	dt	89,95
PGA Tour Golf'96	dt	89,95
Philosoma	dt	89,95
Power Surf Tennis	dt	89,95
Primal Rage	dt	89,95
Street Racer	dt	89,95
Raiden	dt	79,95
Rapid Reload	dt	89,95
Rayman	dt	89,95
Revolution X	dt	89,95
Ridge Racer	dt	99,95
Ridge Racer II	us/jp	139,95
Road Rash	dt	89,95
Rock'N'Roll Racing II	dt	99,95
Shock Wave	dt	89,95
ShellShock	dt	79,95
Sim City 2000	dt	99,95
Street Racer	dt	89,95
Starblade Alpha	dt	89,95
Tekken	dt	99,95
Theme Park	dt	89,95
Thunderhawk II	dt	79,95
True Pinball	dt	89,95
Toshinden	dt	89,95
Twisted Metal	dt	89,95
Virtual Shocker	dt	89,95
Viewpoint	dt	89,95
WipEout	dt	99,95
Warhawk	dt	89,95
Warhammer	dt	89,95
Waterworld	dt	99,95
Worms	dt	89,95
WWF Arcade	dt	99,95
Wing Commander (19.1)	dt	99,95
X-Com	dt	99,95
X-Men	dt	89,95

SATURN

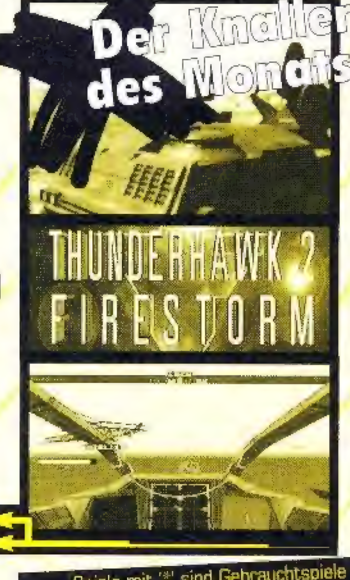
Saturn+1 Pad	dt	629,-
VideoCD-Karte (MPEG)	dt	324,-
Action Replay	dt	99,-
Adapter	us/jp/dt	59,-
Antennenkabel		59,-
Backup Memory	dt	99,-
Lenkrad	dt	129,-
Control Pad	dt	39,-
Demo CD	jp	59,-
Adv. Military Com.	jp	159,-
Alien Trilogy (Jan/Feb)	dt	99,-
Aftermath	dt	109,-
Bug	dt	99,-
Blackfire	dt	99,-
Casper	dt	99,-
Castlevania 6	us	139,-
Clockwork Knight I	dt	99,-
Clockwork Knight II	dt	99,-
Congo	dt	109,-
Corpse Killer	us	129,-
Cyberia	dt	99,-
Cyber Speedway	dt	99,-
Darius Gaiden	jp	139,-
Dark Stalker	jp	139,-
Descent	dt	109,-
Daytona USA	dt	129,-
Digital Pinball	dt	99,-
The Duell	jp	129,-
FIFA Soccer'96	dt	99,-
F-1 Formula One	us/jp	139,-
Galactic Attack	us	139,-
Victory Boxing	dt	99,-
Mr. Bones (Adv.)	us	139,-
Mystery Mansion	dt	129,-
NFL Quaterback'96	dt	89,-
NBA Jam T.E.	dt	99,-
NBA Basketball	dt	99,-
NHL All Star Hockey	dt	109,-
Off World Interceptor	us	99,-
Panzer Dragon	dt	99,-
Parodius	dt	89,-
Primal Rage	dt	89,-
Pebble Beach Golf	dt	89,-
Rayman	dt	89,-
Robotica	dt	89,-
Romance IV	us	139,-
Revolution X	dt	89,-
Riglord Saga	us	139,-
Sega Rally	us/jp	139,-
Shinobi X	dt	99,-
Street Fighter Movie	dt	99,-
Shining Wisdom (I.V.)	us	129,-
Sim City 2000	us	129,-
Slayer	dt	99,-
Street Racer	dt	89,-
Sui-Ke-Enbu	jp	99,-
Theme Park	dt	89,-
Thunderhawk II	dt	99,-
Thunderhawk II	pal	89,-
Thunderstorm + Roadblaster	jp	129,-
Toshinden	us/jp	129,-
Virtua Cop+Gun	jp	169,-
Virtua Cop+Gun	dt	149,-
Pistole	jp	99,-
Virtua Fighter Remix	dt	64,-
Virtua Fighter II	dt	119,-
Virtua Hang On	jp	129,-
Virtua Hydlite	dt	99,-
Virtua open (tennis)	dt	99,-
Virtua Racing	dt	99,-
Virtua Snooker	dt	109,-
World Series Baseball	dt	99,-
Wing Arms	us/jp	129,-
X-Men	jp	129,-

NEO GEO CD

Art of fighting	us	129,-
Aero Fighters II	us	129,-
Fatal Fury III	us	129,-
Galaxy Fight	us	129,-
King of Fighters'95	us	129,-
Pulstar	us	129,-
Super Sidekicks III	us	129,-
Street Hoop	us	129,-
Samurai Showdown II	us	129,-
Samurai Showdown III	us	129,-
Savage Reign	us	129,-
Top Hunter	us	129,-
World Heros Perfect	us	129,-
Viewpoint	us	129,-

JAGUAR

Alien vs. Predator	dt	89,-*
Bubsy	dt	69,-*
Club Drive	dt	59,-*
Crescent Galaxy	dt	69,-*
Dino Dudes	dt	69,-*
Flashback	dt	119,-
Flip Out	dt	129,-
Iron Soldier	dt	89,-*
Kasumi Nunja	dt	89,-*
Pitfall	dt	119,-
Pinball Fantasies	dt	129,-
Raiden	dt	69,-*
Sensible Soccer	dt	129,-
Syndicate	dt	89,-*
Val d'Isere	dt	79,-*



Spiele mit "*" sind Gebrauchtspiele (mit Verpackung und Anleitung) nur solange Vorrat reicht!

Händler sind wilkommen !
Fax.: 04521 10 25

Mo-Fr 12.00-20-00 Uhr
Sa 12.00 - 18.00 Uhr

Sega Master System & Spiele auf Anfrage! • Nes & Spiele auf Anfrage! • US-Nes Spiele auf Anfrage! • Andere Systeme auf Anfrage!

04521–4873 oder 71497

A.B. Games • Meinsdorfer Weg 30 • 23701 Eutin • Nur Versand

Ab 300,- DM portofrei • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität



Realistische Kurvenduelle dank analoger Steuerung: Für "Mario Kart R" ist das neue Joypad optimal geeignet.

"Mario Kart"-Vorabversion: Was da auf Euch zukommt, ist kein 3D-Objekt, sondern ein Spri-

Mario Kart R

Dank vier Joypad-Ports werden Multi-Player-Träume wahr: In "Mario Kart R" rumpelt Ihr zu viert durchs Gelände!

Sieben bekannte Nintendo-Helden (und ein berüchtigter Bösewicht) flitzen auf "Mario Kart R"um die Wette.

Mario, Zelda und Luigi, Donkey, Bowser und Toad, die ganze Nintendo-Sippe versammelte sich 1992, um einem trendgerechten Hobby zu frönen. Auf frisierten Gokarts jagten sie nach Rundenrekorden oder rempelten sich in einer Scooter-Arena. Der Zwei-Spieler-Modus via Split-Screen war die Hauptattraktion an "Mario Kart". Um der 3D-Optik Beine zu machen, spendierte Nintendo nach "Pilotwings" einen zweiten DSP-Chip. Das Ultra 64 hat solche Hardware-Hilfsmittel nicht nötig – CPU und Coprozessor sind auf 3D-Wirbeleien spezialisiert. So peppt Nintendo die "Mario Kart"-Neuauflage durch einen Vier-Spieler-Splitscreen auf; ein Feature, das es bislang selten bei einem Konsolen-Rennspiel gab. Gleichzeitig verweist Nintendo mit der Spaßraserei auf die Design-Vorteile des Ultra 64: Vier Joypad-Buchsen stehen dem Konsolen-Besitzer in der Grundausstattung zur Verfügung; bringen die Kumpels ihre eigenen Controller mit, kann's sofort losgehen. Auch dem analogen Stick kommt bei "Mario Kart" eine besondere Bedeutung zu: Mit dem 3D-Controller läßt sich das Fahrverhalten der Gokart sensibler kontrollieren als mit einem herkömmlichen Steuerkreuz.

Die ersten Demos von "Mario Kart" zeigen zwar nur eine spartanische Streckengrafik, die kaum Playstation-Niveau erreicht, dafür aber einen flacker- und ruckfreien Vier-Spieler-Modus. Tunnelfahrten, Nebeleffekte und der vertikale Zwei-Spieler-Splitscreen waren in die Vorabversion eingebaut, über die Extras und spielerischen Gags von "Mario Kart R" ist noch nichts bekannt. Auch an der Optik soll sich laut Nintendo eine Menge ändern. Unsere Bilder stammen aus dem Video-Demo der Shoshinkai-Messe.

Entwickler:	Nintendo
Genre:	Rennspiel
Erscheint:	Juli 96

Dank Hardware-Power und vier Pad-Buchsen des Ultra 64 enthält "Mario Kart R" serienmäßig einen Vierfach-Splitscreen.

Die verrückte Rally: Haarsträubende Sprünge heben Eure Rennfahrer-Laune.

Wildes Gerangel nach dem Start: Während Mario sich an Bowser heranmacht, hat Zelda sich schon abgesetzt.

Full-Screen: Tacho, Portraits und Plazierungsnummern werden transparent übers Spielfeld geblendet.

Mario gegen Luigi: Mit qualmenden Reifen und rauchendem Auspuff schlittern die Brüder aus der Kurve.

Übersicht im Cinemascope-Modus: Man beachte die geschrumpften Fahrer dieses Zwei-Spieler-Matches.



Star Fox

Der Fuchs kehrt zurück: Statt der Super-Nintendo-Fortsetzung hat Nintendo eine 64-Bit-Raumschlacht gezimmert.

Massive Gebäude, massive Absturzgefahr: Nur geübte Piloten überleben im Betondschungel.

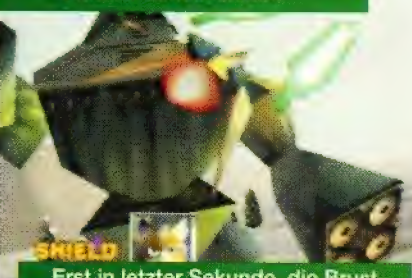


Über der Atmosphäre des Planeten vernichtet Ihr die Patrouillen-Raumschiffe der Invasoren.

Bildschirmgroße Feinde in "Star Fox 64": Der Weltraumfuchs zieht unter der drohenden Kanone...



...des Mechs vorbei und deckt dessen Stahlhaupt mit Plasma-Schüssen ein.



Erst in letzter Sekunde, die Brust des Riesen ist zum Greifen nah, schwenkt Fox über die Schulter ab.

Jez San, FX-Chip-Erfinder und technischer Maestro hinter "Starwing", hat mit der 64-Bit-Version nichts mehr zu tun. Die Ultra-64-Präsentation besuchte Jez als Zaungast, neue Nintendo-Projekte sind zur Zeit nicht geplant.

Mit "Starfox" betrat Nintendo 1992 technisches Neuland: Statt Mode-7 und Sprites zur 3D-Darstellung heranzuziehen (wie in "F-Zero", "Pilotwings" und "Super Mario Kart"), setzte der Marktführer auf Polygone. Das Know-How der englischen Entwickler Argonaut half Nintendo, das Weltraumabenteuer in Echtzeit auf den Bildschirm zu holen. Den versprochenen zweiten Teil mit Zwei-Spieler-Modus blieb uns Nintendo schuldig, dafür überraschten die Japaner auf der Shoshinkai-Show mit einem "Starfox" für das Ultra 64.

Als tierischer Weltraumheld besteigt Ihr Euren Jagdraumer, um Roboterhorden und Schlachtkreuzer einer unheimlichen Macht aus der Galaxie zu blasen. Die spartanische Optik des 16-Bit-Spiels ist dabei den High-End-Animationen des Ultra 64 gewichen: Die Weltraumfestungen sind massiv und realistisch schattiert, die Gegner bildschirmfüllend und mies gelaunt. Mit seinen unterschiedlichen Spielperspektiven ist Starfox eine konsequente Fortsetzung; eine 64-Bit-Variante, die in jeder Beziehung aufpoliert wurde, sich spielerisch aber kaum vom Vorgänger unterscheiden wird.

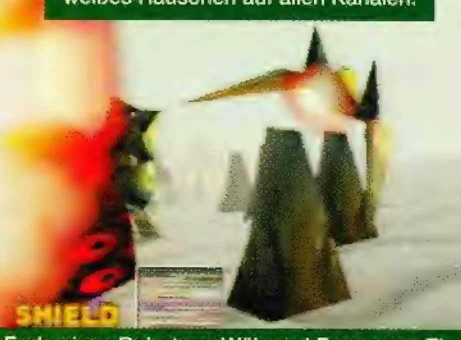
Entwickler:	Nintendo
Genre:	Action
Erscheint:	Ende 96



In der Hitze des Gefechts fällt Euer Videofunk aus – statt dessen weißes Rauschen auf allen Kanälen.



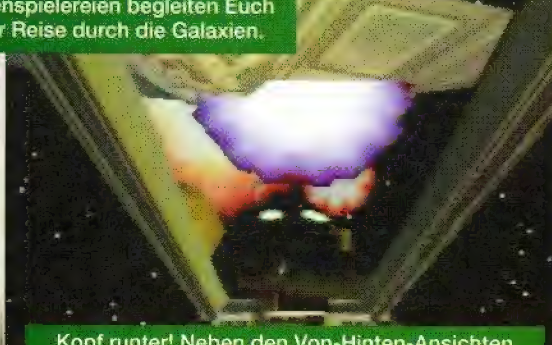
Dark Side of Moon: Licht- und Schattenspielereien begleiten Euch auf der Reise durch die Galaxien.



Ende eines Roboters: Während Fox neuen Zielen entgegenfliegt, verglüht links ein Gegner.



Auf diesem Bild sehr schön zu sehen: Die Vielfalt von Explosionen und Effekten in "Starfox 64".



Kopf runter! Neben den Von-Hinten-Ansichten könnt Ihr Euch auch direkt ins Cockpit schalten.


Mit dem Drachen (und fünf weiteren Vehikeln) segelt Ihr über ein grünes Ferienparadies.

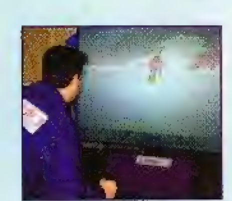

Im Aufwind: Auch "Pilotwings" wird nicht mit dem Steuerkreuz, sondern mit dem 3D-Stick gesteuert.

Vom Gleitschirm zum Raumschiff – leider dürft Ihr mit diesem Shuttle voraussichtlich nicht abheben.

Pilotwings


Der Raketenrucksack ist (wie Gleit- und Segelschirm) ein alter bekannter aus dem 16-Bit-"Pilotwings".

Zuschauen, entspannen, eingreifen: Statt Dauerfeuer und Alien-Attacke erwarten Euch friedliche Segelstunden.


Die US-Firma Paradigm programmierte nicht nur "Pilotwings 64", sondern lieferte auch Tools zu anderen Ultra-64-Spielen. Im Bild ihr "Eggbead"-Skisimulator.

Betonwald: Als erste Flugsimulation enthält "Pilotwings" eine massive Großstadtkulisse.

Ein bewährtes Spielkonzept, simulationstaugliche Hardware und amerikanisches Ingenieur-Know-How verbinden sich zum 3D-Höhenflug.

Auch die pazifistische Fliegerei "Pilotwings", auf dem Super NES das erste Spiel mit DSP-Chip, darf ins 64-Bit-Zeitalter: Der Simulationsspezialist Paradigm hat das Remake in Amerika für Nintendo inszeniert, eine Heimvariante prominenter VR-Animationen, die es auf internationalen Grafikmessen zu bewundern gab. Durch vorgegebene Aufgaben und Geschicklichkeitskurse ähnelt Pilotwings eher dem Besuch in einer Comic-Flugschule als einem herkömmlichen 3D-Spiel mit Bösewichten, Endgegnern und Extrawaffen. Da auf diese Elemente verzichtet wird, bleibt der 64-Bit-Hardware maximale Rechenzeit für die Darstellung der Landschaft. Das Fluggefühl (durch die präzise Steuerung mit analogem 3D-Controller unterstützt) steht im Vordergrund, die RISC-Hardware sorgt für die günstigen Rahmenbe-


Die vier Richtungstasten werden bei "Pilotwings" exzessiv genutzt: Während des Fluges kreist...


... Explosionen verwandeln die Vehikel-Schlacht in ein 3D-Feuerwerk – viel mehr gab's vom Spiel noch nicht zu sehen.


Auf diesen Bildern seht Ihr die vielfältigen Partikel-Effekte von "Buggy Boogie": Staub, Rauch und transparente...

Buggy Boogie





Nach ihrem Ausstieg aus dem Film- und Musikvideo-Geschäft haben die kalifornischen Angel Studios ("Lawnmower Man", "Kiss the Frog") alle Hände frei für bahnbrechende Videospiele. Für Sega renderten sie Vorspänne ("Ecco 2"), jetzt benutzen sie ähnliche 3D-Technologie erstmals für eine Echtzeit-Schlacht. Bei der Entwicklung von "Buggy Boogie" hat ihnen Shigeru Miyamoto persönlich über die Schulter geschaut: In die-


Tödlicher Laubfrosch: Euer Buggy kann mit unterschiedlichen Waffensystemen ausgerüstet werden.



Fly west: Mit der "Pilotwings"-Entwicklung wurden die Angel Studios in den USA beauftragt.

dingungen, klare Fernsicht und gute Wetterlage. Statt Pilotwings mit Raumschiffen und Kampfdrachen aufzumotzen, zauberten die Programmierer eine unberührte Küsten- und Canyonwelt auf den Monitor. Ihr schwebt über ein Hochplateau, vorbei an den steinernen Köpfen der US-Präsidenten, überfliegt Klippen und blickt schwindelnd in die Tiefe - ganz unten erkennt Ihr das helle Gelb eines Sandstrandes. "Pilotwings" ist nicht der originellste Ultra-64-Titel, aber der grafisch überzeugendste. Mit massiven Hochhaus-Skylines und meilenweitem Panoramablick erreicht die 3D-Grafik Workstation-Niveau.

Entwickler:	Paradigm
Genre:	Flugsimulation
Erscheint:	April 96

... Euer Blick in alle Richtungen. Gleichzeitig gedrückte Buttons ergeben weitere Sichtwinkel.

Blastdozer

Rätselhafte Explosion: Kein MAN!AC konnte erkennen, ob der Skorpion durch 3D-Partikel oder nur über eine animierte Textur krabbelt.

Zerstörung gegen harte Münze: Für jeden Abbruch wird Euch ein dicker Dollar-Batzen aufs Konto gebucht.

Jump'n'Destroy – der Schatten Eures Baggers verrät die momentane Flughöhe.

Unter den vorgestellten Ultra-64-Spielen hat Rares "Blastdozer" die einzige Rahmenhandlung. In der konkurrenzlosen Zerstörungsorgie steuert Ihr Abbruchfahrzeuge unterschiedlicher Größenordnung, um bebautes Land dem Erdboden gleichzumachen. Lebewesen kommen dabei nicht zu Schaden, wohl aber Farmhäuser, Steinmauern, Getreidesilos und ganze Bahnhöfe. Der Begriff "Abbruchfahrzeug" ist weit gefaßt: Ihr lenkt nicht nur bullige Schaufelbagger, sondern auch unverwüstliche Mechs, wie das abgebildete Sondermodell "Crusher". Jedes Vehikel ist von unterschiedlicher Widerstandsfähigkeit und Beweglichkeit und deshalb nur für bestimmte Einsätze geeignet.

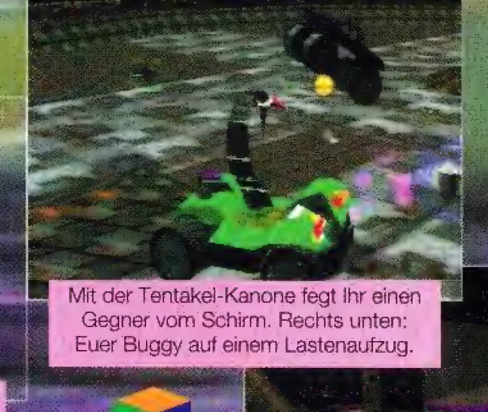
Welche Feinde und Gefahren sich Eurer rabiaten Räumungsmission in den Weg stellen (oder ob's darum geht, möglichst viel, möglichst schnell zu zerstören) weiß außerhalb Nintendo noch niemand. Sicher ist, daß im Spiel statt Punkten saftige Prämien vergeben werden, die Ihr umgehend in effektiveres Equipment investiert.

Entwickler:	Rare
Genre:	Action
Erscheint:	nicht bekannt

34.000 Kilo in Aktion: Ungerührt stapft "Crusher" durch Explosionen, Steinschlag und Feuerwand. Dank detaillierter 3D-Darstellung fliegen ihm die Partikel-Funken um die Ohren.

ser 64-Bit-Variante von "Assault Rigs" steuert Ihr einen Buggy, der mit vielfältigen Waffensystemen hochgerüstet wird. Das Fahrverhalten des bulligen Gefährts und die Bewegung der jeweils installierten Kanone fordern nicht nur von Euch das Letzte, auch die Ultra-64-Hardware wird durch die Animation des Ungetüms, durch Explosionen und bizarre Lichteffekte gefordert. Der Spielhintergrund liegt wie bei anderen Ultra-64-Spielen noch im dunkeln, Standard-Features, wie eine frei wählbare Sichtperspektive werden jedoch mit Sicherheit eingebaut.

Auch in "Buggy Boogie" wählt Ihr aus unterschiedlichen 3D-Ansichten. Hier die Cockpit-Perspektive.



Mit der Tentakel-Kanone fegt Ihr einen Gegner vom Schirm. Rechts unten: Euer Buggy auf einem Lastenaufzug.

Entwickler:	Angel Studios
Genre:	Action
Erscheint:	nicht bekannt

Golden Eye

Die bislang gezeigten Spielszenen von "Golden Eye" führen Euch in die Bergfestung...

...des Antiagenten "006". Mit dessen uniformierten Schergen macht James Bond kurzen Prozeß.

Kampf im Treppengerüst. Im Vergleich zum ähnlichen "Virtua Cop" ist James Bonds Bewegungsradius größer.

Zu dem neuen James-Bond-Film hat sich Nintendo sofort die Lizenz geschnappt und an Landsleute des Super-Agenten streng vertraulich weitergereicht. Rare, durch Millioneninvestitionen dem Nintendo-Imperium einverleibt, beschloß die actionreichsten Szenen aus dem Kinoepos in eine 3D-Kulisse zu verlegen. Was MAN!AC von "Golden Eye" bislang zu sehen bekam, war nicht viel, erinnert aber an eine Mischung aus "Lone Soldier" und "Virtua Cop": Bei Eurem Spurt durch die verwinkelte Bergfestung des Filmbösewichts kommen Euch Polygon-Söldner mit Handfeuerwaffen und Sturmgewehr in die Quere. Dabei haben sie nicht mit dem scharfen Blick, den Reflexen und dem ausdauernden Trigger-Finger von 007 gerechnet. Seine Lizenz zum Töten nutzt der Agent auf dem Ultra 64 kaltblütig aus.
Ob sich im "Golden Eye"-Spiel auch James Bonds langbeinige Freundinnen (& Gegnerinnen) blicken lassen, konnten wir leider nicht mehr recherchieren.

Entwickler:	Rare
Genre:	Action
Erscheint:	Sommer 96

Body Harvester

Die Außerirdischen kommen mit immer ungewöhnlicheren Wünschen zu uns auf die Erde: In "Body Harvester" besuchen sie uns, um als Bauern die Ernte einzufahren. Ihr bevorzugtes Nahrungsmittel ist der Mensch.
Die Hintergrundgeschichte zu "Body Harvester" ist noch nicht gedruckt, doch der makabere Name läßt auf die oben geschilderten, finsteren Absichten der Aliens schließen. Das gnadenlos zoomende Action-Spiel ist der Beitrag der "Lemmings"-Erfinder DMA zur Ultra-64-Palette. Nach ihrem Nintendo-Einstieg mit "Unirally" bzw. "Uniracers" sind David Jones und seine Mannen neben Rare die einzigen Europäer mit 64-Bit-Lizenz.
Wie in einem klassischen Invasionsfilm seid Ihr der letzte Rebell des Menschengeschlechts. Als schmalbrüstiger Vektormann flieht Ihr vor den Erntemaschinen der Aliens. Erst wenn Ihr ein Vehikel findet, könnt Ihr effektiv zurückschlagen. Ihr fahrt in Kanonenbooten und Bulldozern, und rückt als Helikopterpilot dem Feind aus der Luft zu Leibe.



Panischer Versuch, das eigene Leben zu retten: In der Mitte des Bildes spurtet der Held zu seinem Helikopter.

Im trüben Morgen starten die mechanischen Erntemaschinen ihren Angriff aufs Rollfeld. Ihr könnt gerade noch abheben...



Heavy Artillery: Mit der richtigen Bewaffnung zahlt Ihr den Außerirdischen Ihre blutigen Erntefeldzüge heim.



Blick über die Stahlschulter einer Alien-Kampfmaschine. Das hilflose Männchen seid Ihr!

Während die Aliens diese friedliche Alm überrennen, versucht Ihr Euer Fluchtauto zu erreichen.

Entwickler:	DMA, GB
Genre:	Action
Erscheint:	Sommer 96

9 VON 10 MÄNNERN STECKEN SICH GERNE ETWAS AN.

THEME PARK. FÜR HOHES SPIELFIEBER UND TOTALE ANSTECKUNG.

Theme Park.
Vorsicht, ansteckend!

Wenn schon anstecken, dann mit Strategie. Theme Park: Planen, bauen, kalkulieren, und in 23 Vergnügungsparks hört alles auf Dein Kommando. Theme Park macht megamäßig Spaß, hat aber Folgen: 45 ° Fieber und die totale Sucht! Zitat Nintendo Fun Vision 7/95: „Wer kreativ ist, wird viele Nächte vor dem Bildschirm verbringen.“ Und Total 7/95 meint: „Viele Optionen, detaillierte Graphik, gute Steuerung, viel Spaß für ein so kleines Modul. Note 1–.“



Distributed by



Kirby Bowl

Kirby darf nicht sterben! Das dachten sich die Designer der Nintendo-treuen Software-Firma Hal und nahmen den kugelrunden Kinderstar mit ins 64-Bit-Zeitalter.
Seinem unkomplizierten Naturell entsprechend folgt das rosa Marshmellow-Monster in "Kirby Bowl" einem simplen Spielprinzip: Während einer rasanten Abfahrt durch surreale Kulissen steuert Ihr Kirby über Hindernisse, durch Tore und an Wegmarkierungen vorbei. Meist kugelt Ihr in rasender Geschwindigkeit über den hügeligen Schachfeld untergrund, in bestimmten Spielabschnitten schnallt sich Kirby aber auch ein Snowboard unter das Ballongesäß. Waghalsige Sprünge und haarsträubende Ausweichmanöver bestimmen das Geschicklichkeitsspiel, das besonders durch die flüssige Animation der 3D-Kulisse lebt. Spielerisch hat Hal keinen Fehler gemacht, Kirby steuert sich intuitiv und wird vor allem jüngere Spieler unterhalten. Wieviel Abwechslung uns Kirbys Traumabfahrt beschert, verraten wir Euch im Frühjahr.

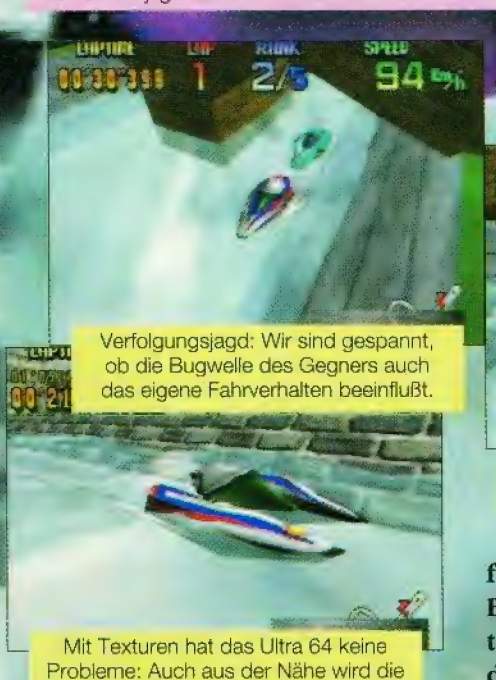


Virtual Kirby dank 64-Bit: Vergleicht unsere Bilder einmal mit dem "Dream Course"-Foto in der letzten MAN!AC.

Aufwendige Schattierungen statt Textur-Overkill: Henri Gouraud würde "Kirby Bowl" spielen!



Spring-ins-Feld: Auf dem Snowboard ist Kirby ein Virtuose. Selbst gewagte Sprünge entlocken ihm ein Lachen.





Osterinselköpfe dürfen in keinem japanischen Comicspiel fehlen. Hier ist Kirby gerade der Kollision mit einer 3D-Visage entkommen.

Entwickler:	Hal, Japan
Genre:	Geschicklichkeit
Erscheint:	Sommer 96

Waverace

Mit "Waverace" möchte Großmeister Miyamoto Playstation-Rasereien a la "Wipe Out" & "Cyberspeed" Paroli bieten. Sein Kanalrennen aus unterschiedlichen Blickwinkeln enthält eine Menge Innovationen wie z.B. die Simulation einer Wasseroberfläche, auf der die Boote realistische Bugwellen und Schaumkronen hinterlassen. Das feuchte Duell ist für das Ultra 64 das, was "F-Zero" für das Super NES war: Ein Beweis, daß Nintendos Hardware mit 3D besser zurechtkommt als die Konkurrenz. Massig Texturen, Transparenz-, Licht- und Schatteneffekte säumen den Weg zum Siegertreppchen. Dafür, daß "Waverace" spielerisch nicht absäuft, bürgt Mr. Miyamoto mit seinem Namen.

Entwickler:	Nintendo
Genre:	Rennspiel
Erscheint:	Sommer 96

Verfolgungsjagd: Wir sind gespannt, ob die Bugwelle des Gegners auch das eigene Fahrverhalten beeinflußt.

Mit Texturen hat das Ultra 64 keine Probleme: Auch aus der Nähe wird die Mauer ohne Verzerrungen dargestellt..

Saturn-Fans mußten in "VF 2" auf die zoomende Brücke verzichten, Nintendo holt das Bauwerk auf den Schirm.



Neben Open-Air-Abschnitten empfangen Euch auch Tunnels und unterirdische Kanäle.

Unterschiedliche Kameraperspektiven sorgen auch bei Tempo 100 für die nötige Über- und Weitsicht.

Ob Ihr auch im fertigen Spiel so neugierig unter die Wasseroberfläche blicken könnt, ist noch nicht sicher.

Dream On

Die meisten Titel der "Dream Team"-Lizenznehmer existieren bisher nur als Animationsbruchstücke und Konzepte – Vorschau auf geplante Ultra-64-Spiele.

Der Dinosaurier spurtet für die Evolutions-Simulation "Kreator",über die bislang keine Einzelheiten bekannt sind.

Ultra-64-Rollenspiele werden nicht auf Modul, sondern ab Ende 1996 auf Disk ausgeliefert. (Bild: "Final Fantasy"-Demo).

Schönes Demo, aber noch keine Spur vom Spiel: "Zelda" soll erst mit dem neuen Speichermedium erscheinen.

Software ist der Kern Nintendos Firmenphilosophie, die Hardware nur ein Mittel zum Zweck. Doch das Spieleangebot der Shoshinkai ließ nicht auf ein marktreifes Spielsystem schließen. Sowohl "Mario" und "Kirby", als auch die spielbaren Versionen, die Rare und LucasArts im Gepäck trugen, brauchen noch Monate bis zum letzten Test. Quantität ist nicht das Problem, denn mehr verheißungsvolle Titel hatten auch Sony und Sega vor ihrem 32-Bit-Start nicht zu bieten. Die Frage ist nur, welches Spiel überhaupt bis Ende März fertig sein wird; ganz abgesehen davon, daß weder ein Beat'em Up, noch ein Rollen- oder Tourenwagenrennspiel zu sehen war. Auf der anderen Seite glückte auch der Super-Nintendo-Start mit nur drei Spielen ("Mario", "Pilotwings" und "F-Zero"), sechs Monate später gab's 18 Titel, von denen man knapp ein Drittel als Schrott abhaken konnte. Anfänglicher Spielemangel konnte den 16-Bitter nicht stoppen.

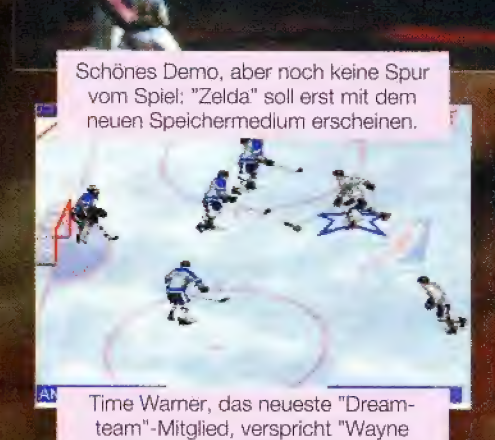
Daß kein Rollenspiel existiert begründet Nintendo mit Speichermangel. Auf neuem magnetischen Massenspeicher (siehe Kasten) sollen Ende 1996 "Final Fantasy", "Dragon Quest" und "Zelda" erscheinen, 64-Bit-Versionen der bekanntesten Fantasy-Spiele der Welt. Wo hingegen das versprochene "Killer Instinct" steckt und wo "Cruis'n USA", weiß kein Mensch außerhalb Nintendo. Vielleicht spart sich Nintendo diese Titel als Knaller für den USA-Release.

Die 3rd-Parties konnten auf der Shoshinkai nicht mal ein Video zeigen. Dabei ist die Zahl der Hersteller mit Ultra-64-LIzenz in den letzten Monaten gewachsen. Nachdem Nintendo PC-Versionen von Ultra-64-Spielen duldet, sprangen neben den CD-ROM-Riesen Sierra und Spectrum Holobyte auch EA und Time Warner ins Dreamteam-Boot. Erstere Firmen gelten (durch ihre Töchter Dynamix und Microprose) als Flugsimulationsspezialisten, letztgenannte US-Hersteller versprechen Sportspektakel mit VIP-Lizenz. Virgin will drei Titel für das Ultra 64 vermarkten, BMG kauft vier Spiele vom Dreamteam-Mitglied DMA; drei davon sollen bis Ende 1995 ausgeliefert werden. Im Superstreß stecken auch Rare, die gleichteitig an "Golden Eye", "Blastdozer" und "Killer Instinct" wurschteln: Ist Nintendos Prügler deshab in Verzug geraten? LucasArts und Acclaim werden nach "Shadow of the Empire" und "Turok" schleunigst weitere Spiele entwickeln.

Auch die Japano-Firmen (Konami, Namco) haben nun endlich die 64-Bit-Entwicklung aufgenommen. *wi*

Massenspeicher für Nintendo

Als sekundärer Massenspeicher dient Nintendo ein magnetisches Medium, mit dreifacher Übertragungsrate eines CD-ROMs und deutlich niedrigeren Zugriffszeiten. Mit dem "Advanced superthin layer and high output media" erfand Fuji das optimale Speichermedium: Schnell, robust und in der Herstellung günstig. Ein Teil des Speicherplatzes (zirka 100 MByte) wird beschreibbar sein, andere Areale können vom Ultra 64 nur gelesen werden. Da gängige Memory Cards oft mit einem Rollenspielstand schon gefüllt sind, kommt dem Spieler das Speichern auf Nintendos Disks (mit eigenem Datenformat) deutlich günstiger. *mk*



Time Warner, das neueste "Dreamteam"-Mitglied, verspricht "Wayne Gretzky Hockey" (Bild: PC-Version).

ULTRA 64: IN-HOUSE- UND 3RD-PARTY-SPIELE 1996

Titel	Hersteller	Genre
Cruis´n USA	Williams	Rennspiel
Dragon Quest[1]	Enix	Rollenspiel
FIFA Soccer	Electronic Arts	Sport
Final Fantasy[1]	Square	Rollenspiel
Frank Thomas Baseball	Acclaim	Sport
Ken Griffith Baseball	Angel/Nintendo	Sport
Killer Instinct 2	Rare/Nintendo	Beat´em-Up
Kreator	Nintendo	Simulation
Monster Dunk	Mindscape	Sport
Rave´n Chase	DMA/BMG	Action
Red Baron	Sierra	Flugsimulation
Robotech	Gametek	Action
Stacker	Virgin	Action
Top Gun: New Adventure	Spectrum Holobyte	Flugsimulation
Turok	Acclaim	Action
Wayne Gretzky Hockey	Time Warner	Sport
Zelda[1]	Nintendo	Action-Adventure

Außerdem noch unbenannte Spiele japanischer Hersteller

1 Nicht auf Modul: Die Rollenspiele und Action-Adventures "Dragon Quest", "Final Fantasy" und "Legend of Zelda" werden auf spezieller Nintendo-Diskette ausgeliefert (Speicherkapazität: rund 100 MByte).

NHL HOCKEY 96	109.-
PAC PANIC	69.-
PGA TOUR GOLF 96	109.-
PHANTASY STAR IV	109.-
POWER RANGERS 2	109.-
POCAHONTAS (FEB.)	99.-
PRIMAL RAGE	119.-
REVOLUTION X	114.-
ROAD RUNNER	49.-
SONIC COMPILATION (3 SPIELE)	99.-
SPIDERMAN VENOM	114.-
SPIROU	109.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	114.-
SPARKSTER	39.-
STAR TREK - D. SP. NINE	109.-
STORY OF THOR	119.-
STRIKER	69.-
STREET RACER	89.-
SUPER SIDMARKS	114.-
THEME PARK	109
TOTAL FOOTBALL	119.-
VECTOR MAN	89.-
VR-TROOPERS	109.-
WATERWORLD	109.-
WORMS	109.-
WEAPON LORD	114.-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	114.-
ZOOP	54.-

Sega Saturn

SEGA SATURN GRUNDGERÄT (dt. Version; 1 Jahr Garantie; incl. Scartkabel, Controlpad, Batterie)	599.-
MEMORY CARD	99.-
MPEG-KARTE	329
VIDEOFILME AUF ANFRAGE	
PHOTO CD-BETRIEBSSYSTEM	59.-
JOYPAD (SEGA)	44.-
LENKRAD	119.-
VIRTUA STICK	89.-
ACTION REPLAY SAT.	99.-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	59.-
AFTERMATH (DEZ.)	99.-
ALIEN TRILOGY (DEZ)	99.-
BUG	99.-
CASPER	99.-
CLOCKWORK KNIGHT II	99.-
CONGO (FEB)	109.-
CYBERIA	99.-
CYBER SPEEDWAY	99.-
DAYTONA USA	109.-
DESCENT (DEZ)	99.-
DIGITAL PINBALL	99.-
ENDORFUN (FEB)	89.-
FORMULA ONE (JAN.)	109.-
FIFA SOCCER 96	89.-
HIGH OCTANE	99.-
JONNY BAZOKATOONE	84.-
MYST (KPL. DEUTSCH)	99.-
MYSTARIA - R. OF LORE (JAN)	109
MYSTERY MANSION (DEUTSCH)	119.-
NBA JAM TOURN.	99.-
NBA ACTION BASKETBALL	99.-
NFL QUARTER. CLUB 96	89.-
NHL ALL STAR HOCKEY (SEGA)	94.-
NHL HOCKEY 96 (JAN.)	89.-
PANZA DRAGOON	99.-
PANZER GENERAL	89.-
PARODIUS - DELUXE	89.-
PEBBLE BEACH GOLF	89.-
PRIMAL RAGE	89.-
RAYMAN	89.-
REVOLUTION X	89.-
ROBOTICA	99.-
SEGA RALLY (JAN/2 Spieler)	99.-
SIM CITY 2000 (DEUTSCH)	99.-
SHELL SHOCK (JAN.)	104.-
SHINOBI X	99.-
SPOT GOES TO HOLLYW.	109.-
STREET RACER	89.-
THE DUEL – G. AXE (MÄRZ)	109.-
THEME PARK	89.-
THUNDERHAWK 2	104
TOH SHIN DEN REMIX (MÄRZ)	109.-
VICTORY BOXING	94.-
VIRTUA HANG-ON (JAN)	109.-
VIRTUA FIGHTER	109.-
VIRTUA FIGHTER 2 (JAN)	99.-
VIRTUA FIGHTER REMIX	69.-
VIRTUA HYDLIDE	99.-
VIRTUA RACING	99.-
VIRTUA SNOOKER	99.-
VIRTUA SOCCER	109.-
VR BASEBALL	99.-
WATERWORLD	94.-
WING ARMS	99.-
WORLD CUP GOLF	99.-
WORLD SERIES BASEBALL	94.-
WORMS	94.-
XMEN	99.-

Playstation

SONY PLAYSTATION	579.-
ACTION REPLAY V2	69.-
ANTENNENKABEL	49.-
LINK KABEL	49.-
MOUSE	59.-
neGcon CONTROLLER	89.-
CONTROLLER	59.-
MEMORY CARD	49.-
AD&D FORGOTTEN REA.	99.-
AFTERMATH	99.-
AIR COMBAT	89.-
ALIEN TRILOGIE	99.-
ALONE IN THE DARK 2	109.-
ASSAULT RIGS	89.-
CHAOS CONTROL (JAN)	89.-
CYBERSPEED	89.-
LONE SOLDIER	89.-
DEFCON 5 (FEB)	89.-
DESCENT	99.-
DESTRUCTION DERBY	99.-
DISCWORLD	89.-
EXTREME GAMES	89.-
FIFA SOCCER 96	89.-
GOAL STORM	99.-
HEBEREKE POPOITTO	99.-
HI OCTANE	89.-
J. MADDEN 96 (FEB)	89.-
JONNY BAZOOKATOONE	84.-
LEMMINGS 3D	99.-
NBA JAM TOURN.	94.-
NOVASTORM	99.-
PANZER GENERAL	89.-
PARODIUS - DELUXE	89.-
PGA TOUR GOLF 96	89.-
PHILOSOMA	89.-
PRIMAL RAGE	89.-
RAIDEN	89.-
RAVEN PROJECT	89.-
RAYMAN	89
REVOLUTION X	99.-
RIDGE RACER	94.-
ROAD RASH	89.-
ROCK'N ROLL RACING II	99.-
SHELL SHOCK	99
SHOCKWAVE	89.-
SLAYER	89.-
SPOT GOES TO HOLLYW.	99.-
STARBLADE ALPHA	89.-
STREETRACER	99.-
STRIKER	99
TEKKEN	99.-
THEME PARK	89.-
THUNDERHAWK 2	99.-
TOP GUN	89.-
TOSHINDEN	89.-
TOTAL NBA (FEB)	99
TOTAL ECLIPSE TURBO	94.-
TRUE PINBALL	99.-
TWISTED METAL	89.-
VIEWPOINT	89.-
VIRTUAL SNOOKER	99.-
WARHAMMER Fant. B.	89.-
WAR HAWK	89
WATERWORLD	99.-
WIPE OUT	99
WING COMMANDER III (FEB.)	99.-
WORLD CUP GOLF	89.-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	94.-
XCOM	89.-

3DO

GOLDSTAR- INKL FIFA SOCCER	649.-
CYBERIA	109.-
DESCENT	99.-
FOES OF ALI	99.-
LOST VIKINGS 2	99.-
NHL HOCKEY 96 (DEZ)	99
PANZERGENERAL	109.-
PGA TOUR GOLF 96 (DEZ)	99.-
PRIMAL RAGE	99.-
SYNDICATE DT.	99.-
THEMEPARK DT.	109.-
WING COMMANDER III	109

Jaguar

JAGUAR GRUNDGERÄT	299.-
CONTROLLER	49.-
ALIEN VS PREDATOR	119.-
ATTACK OF THE M. PENGUINS	109.-
ATARI KART (DEZ.)	109.-
DACTYL JOUST (DEZ.)	109.-
DEFENDER 2000 (DEZ.)	109.-
FIGHT FOR LIFE	119.-
FLIP OUT	89.-
IRON SOLDIER II (DEZ.)	109.-
PHASE ZERO (DEZ.)	109.-
PINBALL FANTASIES	89.-
RAYMAN	119.-
SUPERCROSS 3D (DEZ.)	109.-

Jaguar CD

CD ROM PLAYER incl BLUE LIGHTNING	299.-
VIDGRID & SPIELBARE DEMO	
BATTLEMORPH CD (DEZ.)	109.-
HIGHLANDER I CD (DEZ.)	109.-
PRIMAL RAGE	89.-
ROBINSONS REQUIEM (DEZ.)	109
SOUL STAR CD	109.-

TOP-NEUHEIT

Angebot des Monats

Mega Drive:

Comix Zone	89,–
Sonic & Knuckles	64,–
Tiny Toon Adventure	29,–
Mega Man Wily Wars	49,–

Super Nintendo:

Knights of the Round	49,–
Super B.C. Kid	59,–
Batman Forever	49,–

Playstation & Saturn:

Street Fighter Movie	79,–

Nur solange Vorrat reicht.

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 18.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus (bei Paketen bis 16.30 Uhr) und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Bei Bestellung von drei Artikeln sogar portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern. Bei Bestellungen liegt dieses natürlich bei.


Wing Commander 3 (3DO,PS,SA)


Thunderhawk 2 (Saturn, PS)


Spot goes to Hollywood (MD,SN,SA,PS)


Super Mario World 2 (Super NES)


Lone Soldier (PS)

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

57 16 01

ODER: 0931/57 16 06


(Playstation)


Super Bomberman 3 (SNES)


Sega Rally (Saturn)

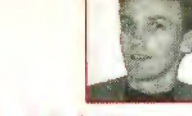


Destruction Derby (Playstation)

TALK SHOW

"EIN TELEFONAT GEHT NOCH"

name: CHRISTIAN GLOE



VIRGIN, AVALON
MANAGING DIRECTOR

Bevor sich Christian Gloe (Jahrgang '63) der Spieleindustrie zugewandt hat, genoß er eine zweigleisige Ausbildung, die ihn auf das "richtige" Leben vorbereiten sollte. Er schloß sowohl eine Lehre zum Industriekaufmann als auch sein Studium der Betriebswirtschaft erfolgreich ab. Bereits während der Ausbildung arbeitete er als Trainee, später im Bereich Sales & Marketing für den Parfüm-Anbieter L'Oreal. 1990 zog Christian Gloe nach München, um beim Videospielhersteller Acclaim seinen Dienst als Sales & Marketing-Manager anzutreten. Drei Jahre später verließ er Bayern 'gen Hamburg, um die deutsche Niederlassung von Virgin Interactive Entertainment aufzubauen. Wenige Monate später startete er mit Avalon eine mächtige Vertriebsorganisation.

? Noch vor einem guten Jahr hat sich Virgin liebevoll um den Videospielemarkt gekümmert. Hochkarätige Eigenentwicklungen und Produkte von befreundeten Anbietern ergaben eine qualitativ und quantitativ mächtige Angebotspalette. Seit Mitte 95 gibt's kaum noch 16-Bit-Neuheiten, auch mit 32-Bit-Spielen haltet Ihr Euch zurück. Plant Virgin den Ausstieg aus dem Konsolen-Markt?

Gloe: Zunächst ist Virgin kein Kind des Videospiele-Booms, sondern ein Entwickler mit vielfältigen Produkten. Virgin hat die Goldgräberphase des 16-Bit-Marktes Anfang der 90er verpaßt und sich erst relativ spät den Konsolen gewidmet, dann aber mit der nötigen Power. Heutzutage ist das unternehmerische Risiko im Cartridge-Markt sehr schwer zu kalkulieren. Man verkauft weniger Spiele für Super Nintendo und Mega Drive, kämpft mit Billigangeboten und preiswerteren 32-Bit- und PC-Spielen. Leider wurden die Produktionskosten für Module seit dem Verkaufsboom vor fünf Jahren nicht entscheidend gesenkt, sodaß man auch heute noch 100 bis 150 Mark für ein 16-Bit-Modul verlangen muß. Sega und Nintendo haben keine Rahmenbedingungen geschaffen, daß Fremdanbieter die immer noch zahlreich vorhandenen 16-Bit-Spieler mit seriös kalkulierten Produkten versorgen können.

Im 32-Bit-Bereich sieht's anders aus: Virgin ist stark an den CD-Konsolen interessiert und wird 1996 alleine für Playstation und Saturn um die 30 Spiele veröffentlichen.

? Schön zu hören, aber sind das mitunter auch aufwendige Exklusiv-Produktionen oder "nur" Umsetzungen von Euren PC-Titeln?

Gloe: Es wird eine Mischung sein. Natürlich möchten wir unsere erfolgreichen PC-Spiele auch für Konsolen adaptieren. Warum sollten wir beispielsweise einen weltweiten Knüller wie "Command & Conquer" den Videospielern vorenthalten? Auf der anderen Seite arbeiten wir an ganz neuen Titeln, die speziell auf die Hardware von Playstation und Saturn zugeschnitten sind. Die meisten Spiele kommen für beide 32-Bitter, jedoch sind auch Sega- oder Sony-only CDs in Planung.

? Dann rechnet Ihr wohl damit, daß Playstation und Saturn so erfolgreich sein werden, daß wieder ein Massenmarkt à la Super NES entsteht?

Gloe: Nicht ganz. Im Vergleich zu den installierten PCs mit CD-ROM-Laufwerk sehen beide 32-Bitter alt aus und werden auch in Zukunft nicht dessen Marktbedeutung haben. 3DO und Atari Jaguar spielen in diesem Zusammenhang absolut keine Rolle. Vielleicht schafft ja Nintendos Ultra 64 den Sprung vom Freak-Produkt zum absoluten Mainstream-Spielzeug.

? Wie werdet Ihr denn die Ultra-64-Premiere im Aril in Japan begleiten?

Gloe: Wir arbeiten momentan an drei Spielen und werden weitere Entwickler dransetzen, sobald unsere Ressourcen dies zulassen. Aufgrund der restriktiven Politik von Nintendo sind dies keine Umsetzungen bekannter Videospiele, sondern Exklusiv-Titel, die frühestens ein Jahr nach Veröffentlichung für andere Konsolen erscheinen dürfen. Allerdings hat Nintendo nichts dagegen, daß eine PC-Version mehr oder weniger parallel auf den Markt kommt.

? Ich hoffe, dies sind nicht alles nur Jump'n'Runs...

Gloe: Keinesfalls. Sowohl unsere Ultra-64- als auch die 32-Bit-Spiele decken mehrere Genres ab. Wir werden ebenso traditionelle Spielinhalte wie auch anspruchsvolle Konzepte im Sinn von Strategie- und Rollenspielen realisieren. Die Zielgruppe hat sich schon geändert und wird sich auch in Zukunft nicht auf die 6 bis 12jährigen Kids reduzieren lassen.

Entsprechend ändert sich die Bedeutung von Lizenzen. Mir liegt daran, das Geld lieber in die Entwicklung zu stecken und nicht zu 60 Prozent für den Kauf eines Namens zu verwenden. Ausnahmen bestätigen natürlich die Regel, nur wird sich die Art der Lizenz ändern. So haben wir beispielsweise die Rechte an "Bladerunner" und denken daran, nicht nur ein PC-Spiel, sondern auch ein passendes Videospiel zu gestalten. Das Qualitätsbewußtsein allgemein steigt und eine Lizenz macht nur dann Sinn, wenn auch das Produkt in Ordnung ist.

? Du bist nicht nur Geschäftsführer von Virgin, sondern auch Chef von Avalon, einem bundesweit agierenden Spielevertrieb. Wie hängt diese Firma mit Virgin zusammen?

Gloe: Avalon gehört zu 100 Prozent Virgin, wobei Virgin Deutschland und Avalon eigenständige GmbHs sind und bei der Virgin-Holding in England eingegliedert sind. Avalon ist ein Mittler zwischen Handel und Industrie, der alles aus einer Hand offeriert. Dabei bieten wir nicht nur Virgin-Titel an, sondern vertreiben auch die Produkte vieler anderer Firmen. Beispielsweise haben wir das komplette Sega- und Philips-Media-Programm in Angebot, auch Spiele von Hudson, JVC und die PC-Palette von Sony Interactive werden von Avalon vertreten. Dazu arbeiten aktuell rund 50 Personen bei Avalon, und die Zahl steigt ständig.

? Bleibt Avalon ein reinrassiger Spielevertrieb oder sucht Ihr Euch weitere Betätigungsfelder?

Gloe: Grundsätzlich liegt die Priorität auf Software, wenngleich wir auch ausgesuchte Hardware vertreiben. Software ist nicht alleine als Spiele für Konsolen und PCs definiert, Edutainment nimmt eine wichtige Rolle ein, vielleicht starten wir demnächst sogar mit Filmen. Gespräche laufen u.a. mit Buena Vista und Fox.

? Jede Menge Spiele, ein expandierender Vertrieb, fehlt nur noch eine deutsche Entwicklungsabteilung. Man munkelt, daß auch in diese Richtung gedacht wird.

Gloe: Korrekt. Virgin wird demnächst größere Büros in Hamburg beziehen und dann auch Platz für Programmierer, Grafiker und Musiker haben. Meines Erachtens ist Deutschland nicht nur ein extrem wichtiger Markt im Bereich interaktiver Unterhaltung, sondern bietet auch enormes kreatives Potential. Wir wollen in Deutschland Spiele entwickeln, speziell für Deutschland und auch internationale Großprojekte – von Playstation und Saturn bis zu PC und Ultra 64. Acht bis zehn Leute werden's wohl für den Anfang sein.



Mit "Agile Warrior" startet Virgin in den 32-Bit-Kosmos. 1996 werden über 30 Playstation- & Saturn-Titel erscheinen.



Avalon vertreibt nun auch die Spiele von Access. Im Bild die Golf-Referenz "Links", die u.a. für Playstation erscheint.

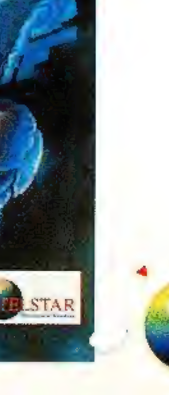
20% aller Jungs haben regelmäßig die Hosen voll.

Lone Soldier: Kraftfutter für echte Konsolen-Söldner.

Lone Soldier.
Blei fressen statt Bettnässen.

Du bist stark. Du bist mutig. Du bist schnell. Du bist Lone Soldier. Als mächtiger Cyborg kämpfst Du gegen das Böse. Und weil Du gut bist, wirst Du gewinnen. Auch wenn es hart ist: Im „Dschungel" hast Du es mit einem miesen Terminatoren-Regime zu tun. Im „Canyon" mußt Du tückische Schluchten überwinden. „Middle Eastern City" verschlägt Dich in eine gefährliche Stadt im Nahen Osten. Und in „ Alien Situation" begegnest Du weiteren Außerirdischen. Der reinste Dauer-Thrill in 32-bit-3D. Macht süchtig!





Distributed by



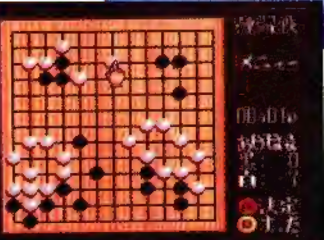
KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 560180, 60406 Frankfurt

FOR JAPAN

Die Messe der Shoshinkai-Spielzeughändler war die Startrampe für das Nintendo 64, aber auch ein Schaufenster der letzte Welle von Super-Nintendo-Spielen.



50% fertig und noch ohne Titel: Auf der Shoshinkai-Messe zeigte Nintendo ein 64-Bit-"Mario" und ein "Kirby"-Spiel. Neun weitere Eigenproduktionen liefen als Video.







Spiele, die wir in Deutschland niemals erleben werden: Go-Simulation von BPS, Glückspiel-Simulation von Sammy, Damen-Wrestling von KSS.

Die Famicom Space World, Messe des japanischen Spielzeugfachhandels Shoshinkai, stand im Zeichen des Nintendo 64 (großer Bericht ab Seite 6), war in Hinsicht auf die Software-Quantität aber ein Super-Nintendo-Ereignis. Über 100 neue Spiele für den 16-Bitter hatten die zum Großteil japanischen Third-Party-Lizenznehmer nach Tokyo gekarrt. Für deutsche Nintendo-Fans ohne Fernost-Neigung war das meiste uninteressant. Wie zum Ende des NES-Ära vor knapp fünf Jahren konzentrieren sich Hersteller wie Konami, Namco und Imagineer zunehmend auf lokale Software; d.h. Spiele, die den spezifischen Geschmack des japanischen Publikums ansprechen. Noch beliebter als die Umsetzungen japanischer Glücks- und Brettspiele (elf neue Titel), exotischer Sportarten (drei Fishing-Spiele, fünf Derby- und Pferdezucht-Simulationen) und Baseball (u.a. von Konami und Namco) sind Rollenspiele. In Tokyo rangen gleich mehrere Großprojekte um die Aufmerksamkeit der Besucher: Neben Squares "Mario RPG" und Namcos 48-MBit-Koloß "Tales of Phantasia" wurde das langerwartete "Dragonquest 6" gezeigt, die aktuellste Manifestation der lange Zeit erfolgreichsten Rollenspielserie Japans. Erfreulich für MAN!ACs: Laut Nintendo wird das 32-MBit-Epos eingedeutscht nächstes Jahr für das Super Nintendo ausgeliefert. Weitere Fantasy-Highlights (die voraussichtlich nicht zu uns kommen): Squares "Bahamut Lagoon", "Far Side of Eden" (die erste Nintendo-Version des populären PC-Engine-Rollenspiel von Hudson), "Ys 5" und Banprestos "Onin", die



Ein Fest für Rollen- und Strategiespieler: Auch die Fantasy-Knüller "Bahamut Lagoon" und "Fire Emblem 2" debütierten auf der Famicom World 95.

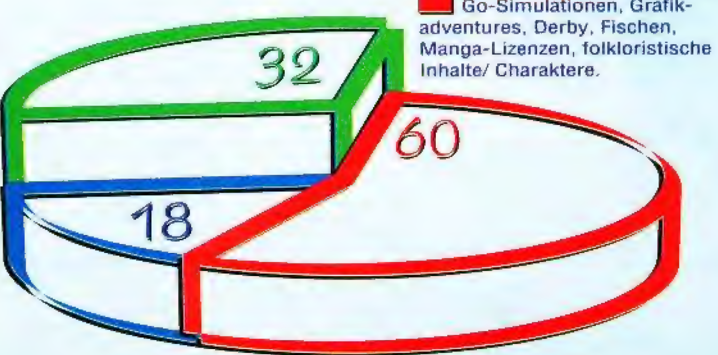
Super Nintendo-Spiele:

Deutschland-tauglich oder Japan only?

Deutschland-tauglich: Action-Spiele, Jump'n'Runs, Mainstream-Sportarten...

bedingt für den deutschen Markt geeignet: Rollen- und Strategiespiele, Wirtschaftssimulationen

Nur für Japan: Mahjong- und Go-Simulationen, Grafikadventures, Derby, Fischen, Manga-Lizenzen, folkloristische Inhalte/ Charaktere.





Super-NES-Spiele via Satellit: In Japan ist "Satellaview" seit einem Jahr auf Sendung.

Hohe Priorität genießt für den Marktführer der "Satellaview"-Adapter für das Super Nintendo, der in Japan erfolgreich gestartet ist und über den wir in der nächsten MAN!AC berichten. Obwohl sich Nintendo zum Thema Telekommunikation noch ausschweigt, vermuten wir, daß Fenseh- und Telefonnetze auch beim Software-Vertrieb des Nintendo 64 eine Rolle spielen werden. Sobald nicht nur das Grundgerät, sondern auch das angekündigte magne-

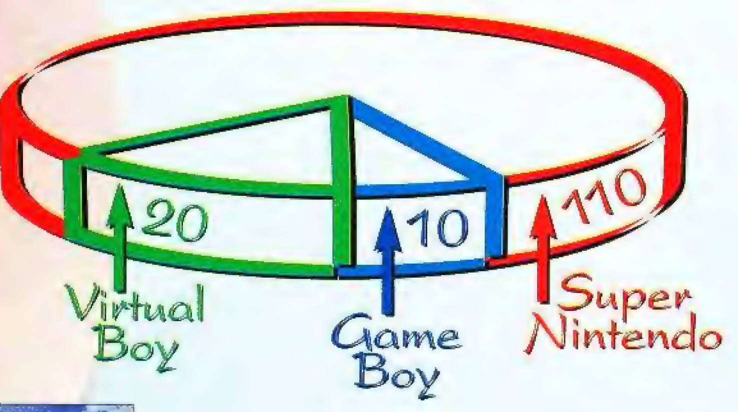


Einen Tag vor den japanischen Kids besuchten die Spiele-Insider die Messe. Spitzenprogrammierer wie David Perry, Jez San und Shigeru Miyamoto (Bild) stellten sich zur Ultra-64-Diskussion.

Mitte November trafen sich die Shoshinkai-Händler zur "Famicom Space World 95": Das Messeviertel ist eine Autostunde von Tokyo City entfernt.

Fernöstliche Komik: Konami präsentierte für das Super Nintendo ein neues "Parodius" sowie "Mystical Ninja 4", jedoch noch keine Ultra-64-Projekte.

Shoshinkai-Neuheiten: Titel pro System



Damit's bei Vier-Spieler-Duellen keine Verwirrung gibt (& weil's schick aussieht): U64-Pads in allen Farben.

Umsetzung eines gleichnamigen Game-Boy-Zyklus. Mit "Fire Emblem 2" wird der Strategie-Profi versorgt: Gegen dieses Fantasy-Sequel mit seinen liebevoll ausgearbeiteten Charakteren und fantastischen Szenarios haben andere Schlachtensimulationen weltweit nichts zu melden.



Der mächtigste Mann der Spielebranche: Nintendo-Präsident Yamauchi entschuldigte sich beim Handel für das Fehlen von 64-Bit-Rollenspielen.

Den Handheld- und Low-End-Markt muß sich der Game Boy mit seinem virtuellen Bruder teilen, dementsprechend kümmerlich war das Neuheiten-Angebot für den Bestseller. Nintendo selbst zeigte nur "Pocket Monster" und einen neuen "Kirby" von Hal, spendierte dafür aber dem Virtual Boy mit "Wario Land" ein bekömmliches Jump'n'Run mit ausgeklügelten 3D-Effekten. Hätte der Marktführer Mario und Wario gleich zum Hardware-Start des Virtual Boy ausgeliefert, wäre es der 3D-Konsole wohl nicht ganz so schlecht ergangen. Momentan wird das Grundgerät in Japan für gut 100, manche Spiele für rund 20 Mark verschachert, von einer Europa-Veröffentlichung der VR-Konsole spricht momentan niemand. Eine endgültige Entscheidung ist jedoch noch nicht gefallen.

In Bezug auf die 64-Bit-Entwicklung zeigte sich Nintendo gegenüber den inländischer Spieleproduzenten streng: Konami, Capcom und andere Top-Firmen haben noch kein Entwicklungssystem erhalten und trafen sich erst kurz vor Weihnachten zu weiterführenden Gesprächen mit dem Marktführer. Abgesehen von den Hardlinern unter den Nintendo-Lizenznehmern (Square, Enix und Hal) haben die japanischen Hersteller zu exzessiv mit dem Klassenfeind (Sega, Sony und 3DO) geflirtet – kurz vor dem Start des Ultra 64 verläßt sich Nintendo lieber auf seine treuesten Entwickler. *wi*







Neben "Wario Land" wurden für den Virtual Boy Action-, Taktik- und Geschicklichkeitsspiele vorgestellt: Links "Nikochon Battle" (alias "Midi Maze"), rechts ein 3D-Puzzle von T&E.

tische Speichermedium in Japan ausgeliefert sind, steht dem Download von 64-Bit-Software technisch nichts mehr im Weg. Bis zur Jahrtausendwende werden Japaner ihren virtuellen Mario via Satellit oder Telefonleitung empfangen. Die letzte Konsequenz wäre der Software-Direktvertrieb an japanische Kunden: Speditionen und Grossisten, Vertriebe und Händler werden ausgehebelt, am Spiel verdienen lediglich Nintendo und Third-Party-Entwickler.

Die wichtigsten Japan-Veröffentlichungen

Titel	Hersteller	Genre	Japan-Release
Bahamut Lagoon	Square	Rollenspiel	Februar 96
Dragonquest 6	Enix	Rollenspiel	erschienen
Far Side of Eden Zero	Hudson	Rollenspiel	erschienen
Fire Emblem 2	Nintendo	Strategie	März 96
Front Mission 2	Square	Strategie/Action	Februar 96
Kirby Super-Deluxe	Hal	Action	Februar 96
Legends of Phantasia	Square	Rollenspiel	Februar 96
Super Mario RPG	Nintendo	Rollenspiel	März 96
Mystical Ninja 4	Konami	Action-Adventure	erschienen
Mega Man X3	Capcom	Jump'n'Run	erschienen
Parodius 3	Konami	Action	erschienen
Ys 5	Falcom	Rollenspiel	erschienen

NEWS

Sega Show



Einen Tag vor der Shoshinkai-Messe präsentierten Sega und ihre Third-Party-Anbieter auf einer eigenen Veranstaltung die Neujahrspalette. In einem Vergnügungspark in Toyko zeigte Sega die Automaten "Man TT" (Hydraulik-Motorradrennen), das Fantasy-Beat'em-Up "Fighting Vipers" und die 3D-Action-Schlacht "Virtua On". Erste Animationen aus "Panzer Dragoon 2" liefen auf einer Leinwand. Auffallendster Unterschied zum Vorgänger sind Levels, die Drache und Reiter spurtend (und nicht mehr fliegend) durchqueren. Neben PC-Umsetzungen ("Chaos Control", "Creature Shock" und "Sim Tower") fanden wir auch Saturn-exklusive Titel: Bei Atlus raste der "Ridge Racer"-Konkurrent "King of Spirits", bei Altron wurden putzige Kampfroboter zusammengesetzt und in virtueller "Robopit"-Arena aufeinandergehetzt. Seiner Fertigstellung nähert sich das Action-Jump'n'Run "Keios Flying Squadron", das SF-"Landstalker" "Dark Saviour", "Street Fighter Zero" sowie Treasures magiegespickte Sechs-Spieler-Massenprügelei "Guardian Heroes". *wi*

Viele Saturn-Neuheiten, doch kaum Sensationen: Sega-Show in Tokyo.

Segas neuer Renner: Vorerst gibt's "Man TT" nur als Automat.





Isometrisches Action-Adventure von Climax: "Dark Saviour".



Zoomende Arena-Action im Sega-Automaten "Virtua On".

Remake-Lawine

Die Reportage über die Wiederauflagen klassischer Videospiele (MAN!AC 1/95) hat nicht ausgereicht, um alle Remakes abzufangen. Während in Deutschland die "Digital Arcade" für PC Windows mit sechs authentischen Umsetzungen bekannter Williams-Automaten erschien, freuen sich japanische Spieler über eine ähnliche Namco-Sammlung, die vom Bill-Gates-Joint-Venture Softbank vermarktet wird. Auch Videospieler schwelgen in Erinnerungen: "Mr. Do!" ist für das Super Nintendo ebenso ausgeliefert wie eine Trilogie alter Automaten- und NES-Spiele von Hudson. Auf dem Saturn spurtet der Jump'n'Grübel-Opa "Lode Runner" durch 100 Levels. Die modernisierte Neuauflage mit Zwei-Spieler-Modus kommt jetzt in Japan in den Handel, 16-Bit-Freaks freuen sich wiederum über "Pengo" für das Mega Drive. Auch die Arcade-Besucher erwartet ein Nostalgiepaket: Als "Namco Classics" liefert der "Pac-Man"-Erfinder eine Platine mit "Galaga", "Xevious" und "Mappy" aus, die auch verbesserte Versionen der Klassiker enthält (insbesondere das Update von "Galaga" spielt sich brillant. "Xevious" und "Mappy" befinden sich zusammen mit dem "Galaga"-Nachfolger "Gaplus", "Dragonbuster", "Cutie Q" und "Grobda" auch auf der zweiten (von insgesamt fünf) "Museum"-CDs für die Playstation. Für das Neo Geo steht ein neues "Mr. Do!" in den Startlöchern. *wi*

Auf allen Systemen: Neuauflagen klassischer Automaten und Videospiele.



Remakes auf allen Systemen: "Mr. Do!" für das Super NES...



...Williams "Sinistar" für den PC (auf "Digital Arcade")...



...das angekündigte Saturn-"Lode Runner" von Patra....



...und Namcos "Dragon Buster" auf der zweiten "Museum"-CD.

HANDHELD



NFL Quarterback Club '96

Der Mini-Superbowl: Grafisch schlicht (leider mit Verwischeffekt) und auf sieben Spieler pro Team abgespeckt, geht's um die Football-Krone. Der Handheld-QB-Club ist spielerisch durchdacht und ein prima Pausenfüller für unterwegs – auch dank des Ligamodus.

Hersteller	Spieler	System	Wertung
Acclaim	1	Game Boy	★★★

Zoop

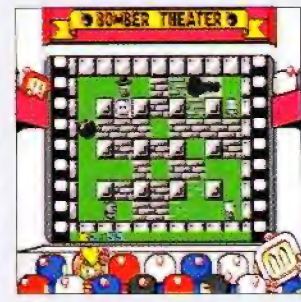
Gegenüber den 16-Bit-Versionen wurden die farbigen Spielsteine durch schwarz-weiß-gemusterte Symbole ausgetauscht. Erfreulicherweise könnt Ihr sie prima unterscheiden, sodaß die Spielbarkeit nicht leidet. "Zoop" ist ein peppiges Denkspiel – für unterwegs besser geeignet als für zu Hause.

Hersteller	Spieler	System	Wertung
Viacom	1 bis 2	Game Boy	★★★

Waterworld

Amphibienmensch Costner paddelt durch versunkene Städte und reduziert den Fischbestand: Unbescholtene Forellen und Haifische erledigt Ihr mit der Schußwaffe, Seesterne und Herzen erfrischen den Mariner. Ein triviales Ausweichspielchen mit belangloser Technik und miesem Design.

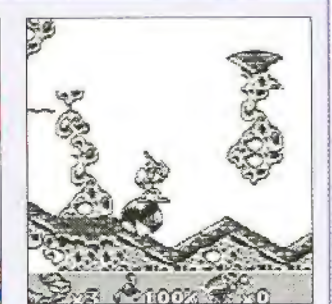
Hersteller	Spieler	System	Wertung
Ocean	1	Game Boy	★★



Bomberman

Entgegen zwiespältigen 16-Bit-Versionen ein Game-Boy-gerechtes Spiel: Ihr sprengt im "Story"-Mode Monster in die Luft und verfolgt niedliche Intros, richtig rabiat wird's erst im genialen Vier-Spieler-Modus. Technisch eine rundum gelungene Umsetzung mit Bomberman-Bonus: Pflichtkauf.

Hersteller	Spieler	System	Wertung
Nintendo	1	Super GB	★★★★★



Earthworm Jim

Derweil Jim die 16-Bitter zum zweiten Mal heimsucht, hüpft und ballert Ihr Euch durch sechs abwechslungsreiche Handheld-Abschnitte. Mit den vielfältigen Aktionsmöglichkeiten sind die zwei Knöpfe überfordert, lange Levels und fehlende Paßwörter eignen sich kaum für den Straßeneinsatz.

Hersteller	Spieler	System	Wertung
Playmates	1	Game Boy	★★★

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

- Air Cavalry dt 99.00
- **Asterix & Obelix dt 129.00**
- Batman Forever dt 119.00
- **Big Sky Trooper dt 114.00**
- Bomberman 3 dt 119.00
- Boogerman dt 99.00
- Castlevania Vampire dt 129.00
- Chrono Trigger us 149.00
- **Cut Throat Island dt 114.00**
- **Demolition Man dt 89.00**
- Dirt Trax FX dt 114.00
- Donald in Maui Malla dt 129.00
- **Donkey Kong Count. 2 dt 129.00**
- Donkey Kong Country dt 139.00
- Dracula X (16 MB) dt 129.00
- Earth Worm Jim 2 dt 119.00
- Fievel Mauswanderer dt 79.00

Fifa Soccer 96 dt 99.00

- **Frank T. Big Hurt B. dt 114.00**
- Hebereke 2 dt 89.00
- Hungry Dinosaurs dt 84.00

Illusion of Time dt 109.00

- Int.S.Soccer Deluxe dt 129.00
- **Int.Superstar Soccer dt 99.00**
- Izzy's Quest dt 109.00
- **J.Madden Football 96 dt 99.00**
- Judge Dredd dt 89.00
- **Jungle Strike dt 99.00**
- Kawasaki Superbikes dt 99.00
- Kid Clown Crazy Cha. dt 99.00

Killer Instinct dt 139.00

- Kirbys Ghost Trap dt 109.00
- Lion King (24 Meg) dt 119.00
- Lobo dt 129.00
- Lothar Matthäus dt 109.00

Mario World 2 dt 109.00

- Mask dt 115.00
- Mechwarrior 3050 dt 99.00
- **Mega Man X 2 dt 109.00**

Mega Man 7 dt 109.00

- Mickey & Minnie dt 99.00
- Micro Machines 2 dt 119.00
- **Mr. Tuff dt 109.00**
- NBA Basketball dt 129.00
- NBA Live 95 dt 89.00
- **NBA Live 96 dt 99.00**
- NFL Quarterback '96 dt 114.00

NHL Hockey 96 dt 109.00

- Pac Man 2 dt 109.00
- PGA Tour Golf 96 dt 109.00
- Pinocchio dt 129.00
- **Pocky & Rocky 2 dt 79.00**
- Power Ranger 2 dt 119.00
- Prehistorik Man dt 99.00
- Primal Rage dt 99.00
- Prime Goal 3 dt 119.00
- **Revolution X dt 114.00**
- Samurai Shodown dt 99.00
- Schlümpfe (dt. Text) dt 109.00
- Secret of Mana kp.dt dt 109.00
- Secret of Evermore dt 109.00
- Shaq-Fu dt 109.00
- Shootout Soccer dt 99.00
- Spawn dt 114.00
- **Star Trek:Deep Space dt 109.00**
- Star Trek:Fleet Aca. dt 109.00
- **Star Trek: Next Gen. dt 109.00**
- Tetris & Dr. Mario dt 89.00
- Tetris 2 dt 109.00
- **Theme Park (kp.dt.) dt 109.00**
- Tim in Tibet dt 129.00
- Timecop dt 109.00
- Tiny Toon 2 dt 79.00
- Tom & Jerry 2 dt 134.00
- Total Football dt 99.00
- Troy Aikman Football dt 99.00

Turrican 2 dt 99.00

- Unirally dt 79.00
- **Urban Strike dt 119.00**
- Venom:Spider-Man dt 114.00
- Waterworld dt 109.00
- Wayne Gretzky NHLPA dt 119.00
- Weapon Lord dt 119.00
- World Masters Golf dt 109.00
- Worms dt 104.00

WWF Wrestl. Arrcade dt 109.00

Super NES-Sonderangebote

- Aah! Real Monster dt 59.00
- Actraiser 2 dt 69.00
- **Addams Family Values dt 69.00**
- Aero the Akrobat 2 uk 49.00
- Ardy Lightfoot dt 59.00

Beavis and Butthead dt 39.00

- **Bomberman 2 dt 59.00**
- Clay Mates dt 39.00
- Earth Worm Jim dt 69.00
- F1 Championship dt 69.00
- Hebereke Popoon dt 49.00
- Indiana Jones dt 69.00
- John Madden 94 dt 49.00
- Lemmings 2 dt 59.00
- Madden 95 dt 69.00

Mario All Star Clas. dt 69.00

Mario Kart Classic dt 69.00

- Mario Paint mit Maus dt 69.00
- Metroid uk 59.00
- Mickey Mania dt 49.00
- Page Master dt 49.00
- Parodius dt 39.00
- Paws of Fury-Brutal dt 49.00
- Phantom 2040 dt 59.00
- Punch Out! dt 59.00
- Putty Squad dt 69.00

Rise of the Robots dt 49.00

- Robocop vs. Termina. dt 49.00
- Sailormoon dt 49.00
- Soul Blazer dt 69.00
- Star Wars 3 dt 59.00
- Star Wing dt 39.00

Stargate dt 39.00

Street Racer dt 39.00

Syndicate dt 39.00

- Tiny Toon dt 39.00
- True Lies dt 59.00
- Vortex dt 69.00
- Zoop dt 59.00

Super NES-Zubehör

- 6 Spieler Adapter dt 49.00
- Action Replay Pro 3 dt 99.00
- Aura Interactor dt 149.00
- Cinch Kabel m.Scart dt 29.00
- Cinch Kabel S.NES dt 19.00
- Donkey Kong Plüsch dt 39.00
- Donkey Kong Anhänger dt 4.90
- Game Mage 2 dt 69.00
- Infrarot Joypads dt 89.00
- Joypad (Nintendo) dt 39.00
- Pro Pad 2 SV-339 dt 36.00
- Pro Pad SV-334 dt 29.00
- Scart Kabel S.NES dt 19.00
- Spieleb.Mario Worl.2 dt 24.00
- Spieleber. Donkey 2 dt 24.00
- Super Key Adapter dt 29.00
- S.NES ohne Spiel dt 199.00
- Universal Adaptor dt 39.00
- Verlängerung Joypad dt 15.00

GAME BOY

- Akku dt 59.00

Asterix & Obelix dt 59.00

- Asteroids & Missile dt 59.00
- Bomberman 2 dt 59.00
- Bubsy 2 dt 59.00
- Cut Throat Island dt 59.00

Donkey Kong Land dt 59.00

- Dschungelbuch dt 59.00

Earth Worm Jim dt 59.00

- European Golf dt 59.00
- Fifa Soccer 96 dt 64.00
- Frank Th. Baseball dt 59.00
- Galaga & Galaxian dt 59.00
- John Madden Footb.96 dt 64.00
- Kirbys Dream Land 2 dt 59.00
- Lion King dt 54.00
- Mario's Picross dt 44.00
- **Mega Man 4 dt 49.00**
- Mickey Mouse 5 dt 59.00
- Micro Machines 2 dt 59.00
- NBA Live 96 dt 64.00
- NFL Quarterback '96 dt 59.00
- NHL Hockey 96 dt 64.00
- Pac Panic dt 45.00
- PGA Tour Golf 96 dt 64.00
- Pinball Deluxe dt 59.00
- Pinball Mania dt 59.00

Pinocchio dt 59.00

- Primal Rage dt 59.00
- Schlümpfe (dt. Text) dt 59.00
- Star Trek Generation dt 59.00
- **Streetfighter 2 dt 59.00**
- Super Battletank dt 59.00
- Super Mario Land 3 dt 59.00
- Tetris 2 dt 59.00
- Tim in Tibet dt 59.00
- True Lies dt 59.00
- USHAR Monster Truck dt 59.00
- Wario Blast dt 59.00

Waterworld dt 49.00

- Worms dt 59.00
- WWF Raw dt 59.00
- Zoop dt 44.00

Gameboy-Sonderangebote

- Flintstones dt 39.00
- John Madden 95 dt 39.00
- **Seaquest DSV (SGB) dt 39.00**
- Tetris dt 39.00

Gameboy-Zubehör

- Game Boy schwarz dt 109.00
- Game Boy Netzteil dt 17.00
- Game Boy Clear View 11.00

MEGA DRIVE

- Addams Family Values dt 109.00
- Batmann and Robin dt 99.00
- **Batman Forever dt 99.00**
- Clay Fighter dt 79.00
- Comix Zone dt 109.00
- Cut Throat Island dt 99.00
- Death & Ret.o.Superm dt 89.00
- **Donald Duck Maui Ma. dt 109.00**
- Dragon - Bruce Lee dt 69.00
- Dynamite Headdy dt 79.00

Earth Worm Jim 2 dt 109.00

- EXO Squad dt 109.00
- F1 Championship dt 89.00

Fifa Soccer 96 dt 89.00

- Fire Team Rogue dt 89.00
- Flintstones - Movie dt 119.00
- Frank Thomas Baseba. dt 99.00
- Garfield dt 114.00
- Generation Lost dt 69.00
- Havoc dt 99.00
- Hurricanes dt 94.00
- Indiana Jones Gr.Ad. dt 109.00
- Izzy's Quest dt 109.00
- Jelly Boy dt 109.00
- **J.Madden Football 96 dt 89.00**
- Judge Dredd dt 99.00
- Jurassic Park Ramp. dt 89.00
- Justice League dt 79.00
- Light Crusader dt 109.00
- Lobo dt 114.00
- Lothar Matthäus dt 109.00
- Mario Basler Soccer dt 114.00
- Marsupilami dt 104.00
- Mask dt 109.00
- Micro Machines 96 dt 99.00
- Mr. Nutz dt 69.00
- Mr. Nutz 2 dt 109.00
- NBA Basketball dt 109.00
- NBA Jam Tournament dt 99.00
- **NBA Live 96 dt 89.00**
- NBA Live 95 dt 69.00
- Newman-Haas Indy Car dt 79.00
- NFL Quarterback '96 dt 99.00

NHL Hockey 96 dt 99.00

- Page Master dt 109.00
- Sampras Tennis 96 dt 99.00
- PGA Tour Golf 96 dt 89.00
- Phantasy Star 4 dt 109.00

Pocahontas dt 109.00

- Power Ranger 2 dt 104.00

Primal Rage dt 109.00

- Psycho Pinball dt 89.00
- Putty Squad dt 99.00
- **Rise of the Robots dt 69.00**
- Road Rash 3 dt 79.00
- Schlümpfe dt 99.00
- Shining Force 2 (DA) dt 129.00
- Skidmarks dt 99.00
- Slam Masters dt 69.00
- Soleil (Komp. dt) dt 111.00
- Sonic 1&2 & Dr.Robo. dt 109.00
- Spirou dt 99.00
- Spot Goes to Hollyw. dt 109.00
- **Star Trek:Deep Space dt 109.00**
- Stargate dt 99.00
- Story of Thore kp.dt dt 124.00
- Syndicate dt 79.00
- Theme Park kompl.dt. dt 99.00
- Tiny Toon 2 dt 79.00
- Total Football dt 89.00

Vectorman dt 99.00

- Venom:Spider-Man dt 99.00
- Waterworld dt 99.00
- **Weapon Lord dt 99.00**
- Worms dt 99.00
- **WWF Wrestl. Arrcade dt 99.00**

Mega Drive-Sonderangebote

- Aah! Real Monster dt 59.00
- Ballz dt 29.00

Beavis and Butthead dt 39.00

- Fifa Soccer 95 dt 59.00
- Hyperdunk dt 29.00
- IMG Int. Tour Tennis dt 59.00
- Incredible Hulk dt 29.00
- John Madden 95 dt 44.00
- Jurassic Park dt 49.00
- **Marko's Magic Footb. dt 55.00**

Mega Man Wily Wars dt 39.00

- Mighty Max dt 59.00
- NHLPA Hockey '95 dt 49.00
- Ottifants dt 29.00
- Paws of Fury-Brutal dt 44.00
- Phantom 2040 dt 59.00
- Pitfall! dt 49.00
- Puggsy dt 29.00
- Punischer dt 49.00
- Snake, Rattle'n Roll dt 39.00
- Sparkster dt 59.00
- Sword of Vermilion uk 34.00
- Talespin dt 39.00
- Talmits Adventure dt 29.00
- Toughman Boxing dt 49.00
- Winter Olympics dt 39.00
- Wonder Boy 3 dt 59.00
- Yogi Bear dt 49.00
- Zoop dt 59.00

Mega Drive-Zubehör

- 4 Spieler Adapter dt 65.00
- 6 Button Joypad dt 39.00
- Action Replay Pro 2 dt 79.00
- Antennenweiche MD 2 dt 39.00
- Ascii 6 Button Pad dt 45.00
- ASCII 6 But. Joypad dt 29.00
- Cinch Kabel MD 1 dt 15.00
- Competition Joypad dt 16.00
- Pro Pad 6 B. SV-439 dt 39.00
- Program Pad SV-443 dt 59.00
- Scart Kabel MD 1 dt 19.00
- Sega Maus dt 75.00
- Verlängerung Joypad dt 15.00

MEGA-CD

- Batman and Robin dt 69.00
- Beast 2 dt 79.00
- Chuck Rally-B.C.Rac. dt 109.00
- Cobra Space Adventu. dt 89.00
- Demolition Man dt 99.00
- Dragon Lore dt 89.00
- Dragon's Lair kp.dt. dt 89.00
- Dune - Wüstenplanet dt 99.00
- Fatal Fury Special dt 69.00
- **Flying Nightmares dt 99.00**
- ISS Deluxe (16 MB) dt 89.00
- Kids on Site dt 89.00
- NBA Jam dt 89.00
- Samurai Shodown dt 74.00
- Schlümpfe dt 99.00
- Sonic CD dt 89.00
- Soul Star (komp. dt) dt 99.00
- Syndicate dt 99.00
- Theme Park dt 99.00
- World Cup Golf dt 99.00

Mega-CD-Sonderangebote

- Bill Walsh Football dt 29.00
- NHLPA Hockey '94 dt 39.00
- Powermonger dt 39.00
- Prince of Persia dt 29.00
- Road Avenger dt 19.00
- Spider-Man vs. Kings dt 29.00

Mega-CD-Zubehör

- Mega CD - Buch dt 9.95
- Mega CD 2 & Road Av. dt 239.00
- Multi-Mega o.Spiel dt 369.00

Sega 32X

- Afterburner Complete dt 99.00

Fifa Soccer 96 dt 99.00

- Knuckles Chaotix dt 109.00
- Kolibri dt 109.00
- Metal Head dt 129.00
- Mother Base dt 109.00
- Motorcross dt 109.00
- NBA Jam Tournament dt 99.00
- Primal Rage dt 109.00
- Slam City (CD) dt 99.00
- Space Harrier dt 79.00
- Spot Goes to Hollyw. dt 109.00
- Star Wars Arcade dt 119.00
- Supreme Warrior (CD) dt 99.00
- T-Mek (CD) dt 109.00
- Toughman Boxing dt 99.00

Virtua Fighter dt 119.00

- WWF Raw dt 129.00

Sega 32X-Zubehör

- Mega Drive 32X dt 189.00
- MD 32X & Star Wars dt 289.00

Panasonic 3DO

- Alone in the Dark 2 dt 89.00
- Blade Force dt 89.00
- Casper dt 99.00
- Clayfighter 2 dt 99.00
- **Creature Shock dt 94.00**
- **Cyberia dt 99.00**
- Deathkeep dt 89.00
- **Descent dt 99.00**
- Dragon Lore dt 89.00
- Driving Need f.Speed dt 89.00
- Fifa Soccer dt 89.00
- Flying Nightmares uk 89.00
- Foes of Ali dt 89.00
- Gridders us 79.00
- Guardian Wars us 99.00
- Horde uk 89.00
- Immercenary dt 99.00
- Jurassic Park us 89.00
- Killing Time dt 89.00
- Lost Vikings 2 dt 99.00
- Magic Carpet us 89.00
- Mega Race dt 89.00
- Panzergeneral dt 79.00

PGA Tour Golf 96 dt 89.00

Primal Rage dt 99.00

- Rebel Assault dt 79.00
- Return Fire (DA) dt 89.00
- Road Rash dt 99.00
- Sesame Street Numb. us 79.00
- Sewer Shark us 99.00
- Space Hulk uk 89.00

Syndicate (DA) dt 89.00

- Theme Park kompl.dt dt 109.00
- Total Eclipse uk 89.00
- **Wing Commander 3 dt 99.00**

3-DO-Sonderangebote

- **3-Do Sampler dt 14.00**
- Alone in the Dark 1 dt 69.00
- Gridders uk 69.00
- Out of this World us 69.00

Shadow War of Succ. us 69.00

- Shock Wave Op.Jumpg. dt 69.00
- Soccer Kid uk 39.00

3-DO-Zubehör

- 3DZero 6 B. Joypad dt 59.00
- Goldstar 3-Do+Spiel dt 649.00
- Goldstar Joypad dt 59.00
- Infrarot Joypad 6 B. dt 89.00
- Joypad SV-1201 3-Do dt 34.00
- Propad SV-1200 3-Do dt 44.00

JAGUAR

- Battlemorph (CD) dt 99.00
- Creature Shock (CD) dt 99.00
- Fight For Life dt 109.00
- Highlander (CD) dt 99.00
- Kasumi Ninja dt 79.00
- Missile Command dt 109.00
- **Primal Rage (CD) dt 89.00**

Rayman dt 129.00

- Space War 2000 dt 99.00
- Ultra Vortex us 129.00
- Zool 2 dt 79.00

Jaguar-Sonderangebote

- Checkered Flag dt 49.00
- Club Drive dt 59.00
- Crescent Galaxy dt 49.00
- Dino Dudes dt 49.00
- Dragon - Bruce Lee dt 49.00

Jaguar-Zubehör

- Cat-Box dt 139.00
- Jaguar CD-Rom dt 299.00
- Jaguar Grundgerät dt 249.00
- Joypad Atari Jaguar dt 49.00

Sony PSX

- Air Combat dt 89.00
- Aliens dt 89.00
- Alone in the Dark 2 dt 99.00
- Assault Rigge dt 89.00

Battle A.Toshinden dt 84.00

- Castlevania dt 99.00
- Championship Pool 2 dt 89.00
- Chaos Control dt 89.00
- Cybersled dt 84.00
- Cyberspeed dt 89.00
- Destruction Derby dt 94.00
- Die Horde dt 89.00
- Discworld eng. dt 89.00
- Discworld (kp. dt.) dt 89.00
- Dracula X dt 99.00
- ESPN Extreme Games dt 89.00
- Fifa Soccer 96 dt 89.00
- Gala Storm (Konami) dt 99.00
- Heberake's Popoitto dt 89.00

Hi Octane (DA) dt 83.00

- Impossible Mission dt 99.00
- Int. Champ. Soccer dt 89.00

John Madden 96 dt 89.00

- Johnny Bazookatone dt 79.00
- Jumping Flash dt 89.00
- Jupiter Strike dt 84.00
- Kileak the Blood dt 89.00
- Crazy Ivan dt 89.00
- Lemmings 3D dt 89.00
- Loaded dt 89.00
- Lone Cyborg dt 89.00
- NBA Jam Tournament dt 94.00
- Novastorm dt 89.00
- Off-World Intercept. dt 89.00
- Panzergeneral dt 89.00
- Parodius Deluxe dt 99.00
- PGA Tour Golf 96 dt 89.00
- Philosoma dt 89.00
- Pinball (Ocean) dt 99.00
- Plades of Rage dt 99.00
- Powerserve dt 89.00
- Primal Rage dt 99.00
- Overkill dt 99.00
- Prowler dt 89.00
- Raiden dt 85.00
- Rapid Reload dt 89.00
- **Raven Project dt 89.00**
- Rayman dt 99.00
- Revolution X dt 84.00
- Ridge Racer dt 89.00
- Road Rash dt 89.00
- Roll Cage dt 99.00
- Shell Shock dt 89.00

Shock Wave dt 89.00

- Starblade Alpha dt 89.00
- Street Racer dt 99.00
- Streetfighter Movie dt 89.00
- Striker 96 dt 89.00

Tekken dt 99.00

- Theme Park dt 89.00
- Thunderhawk 2 dt 79.00
- Top Gun dt 89.00
- Total Eclipse Turbo dt 99.00

True Pinball dt 89.00

- Twisted Metal dt 89.00
- Viewpoint dt 89.00

Warhammer Fantasy B. dt 89.00

- Warhawk dt 89.00
- Wing Commander 3 dt 99.00
- Wipe out dt 89.00
- World Cup Golf dt 89.00
- Worms dt 89.00
- WWF Arcade dt 94.00
- X-Com Enemy Unknown dt 79.00

Sony PSX-Zubehör

- Action Replay 1 PSX dt 69.00
- Antennenkabel PSX dt 45.00
- Arcade Joypad Sony dt 39.00
- ASCII Joypad Autof. dt 59.00
- ASCII Joystick dt 109.00
- ASCII Joypad PSX dt 44.00
- Euro-Scart Kabel dt 69.00
- Fighting Co.2 Joypad dt 59.00
- Infrarot Joypads PSX dt 89.00
- Joypad SV-1102 Sony dt 44.00
- Propad SV-1100 Sony dt 59.00
- Joypad Sony PSX dt 54.00
- Joypad Sony PSX Auto dt 49.00
- Verlängerung Joypad dt 24.00
- Link-Kabel PSX dt 45.00
- Maus Sony PSX dt 54.00
- Memory Card Sony PSX dt 49.00
- Multi Tab Sony Plays dt 59.00
- NeGcon Joypad dt 84.00
- RGB-Scart Kabel Sony dt 39.00
- **Playstation+NBA Jam dt 639.00**
- Sony Playstation dt 579.00

Saturn

- Bug dt 109.00
- Clockwork Knight dt 89.00
- Clockwork Knight 2 dt 99.00
- Cyber Speedway dt 89.00
- Daytona USA dt 109.00
- Deadly Skies dt 94.00
- Digital Pinball dt 99.00
- Dracula X dt 99.00
- Fifa Soccer 96 dt 89.00
- Frank Thomas Baseb. dt 84.00
- Galactic Attack dt 84.00
- Hebereke dt 89.00
- Hi Octane (DA) dt 89.00
- **Myst (kompl. dt) dt 99.00**
- Mystery Mansion dt 119.00
- NBA Jam Tournament dt 94.00
- NHL Allstar Hockey dt 99.00
- Panzer Dragoon dt 99.00
- Parodius Deluxe dt 99.00
- Primal Rage dt 89.00

Rayman dt 94.00

- Real Yumeme (kp.dt.) dt 119.00
- Revolution X dt 84.00
- Robotica dt 89.00
- Sega Rally us 99.00
- Shell Shock dt 99.00
- Shinobi X dt 99.00

Sim City 2000 dt 99.00

- Streetfighter Movie dt 94.00
- Theme Park (kp.dt.) dt 89.00
- Thunderhawk 2 dt 94.00
- True Pinball dt 99.00
- Victory Boxing dt 94.00
- Victory Goal dt 109.00

Virtua Cop + Pistole dt 139.00

- Virtua Fighter dt 109.00
- Virtua F.& Clockw.K. dt 149.00

Virtua Fight 2 Remix dt 65.00

- Virtua Hang-On dt 99.00
- Virtua Racing dt 99.00
- Virtual Hydlide dt 99.00
- Waterworld dt 94.00
- Wing Arms dt 99.00
- World Series Baseb. dt 94.00
- Worms dt 94.00

Saturn-Zubehör

- **6 Button Joypad dt 39.00**
- 6 Spieler Adapter dt 69.00
- **Action Replay Saturn dt 99.00**
- Antennenkabel Saturn dt 39.00
- Antennenkabel dt 54.00
- Arcade Racer Lenkrad dt 119.00
- Backup Memory Saturn dt 99.00
- Hyper Joypad Saturn dt 24.00
- Infrarot Joypads dt 89.00
- Joypad Eclipse SV461 dt 44.00
- Joypad Saturn dt 39.00
- Joypad SV-460 dt 34.00
- Photo CD-System dt 54.00
- RGB-Scart Kabel dt 29.00
- Saturn+VF & Clockw. dt 799.00
- Saturn+Virtua Fight. dt 699.00
- Video CD MPEG-Karte dt 329.00

Sega Saturn o. Spiel dt 649.00

- Sega Saturn + 3 Spi. dt 899.00
- Turbo Joypad Saturn dt 34.00
- Universal Adapter dt 49.00
- Verlängerung Joypad dt 19.00
- Virtua Stick Saturn dt 79.00

Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 0 89/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 0 89/4 70 21 22

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.
Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/626 026
Versand für **Deutschland**, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

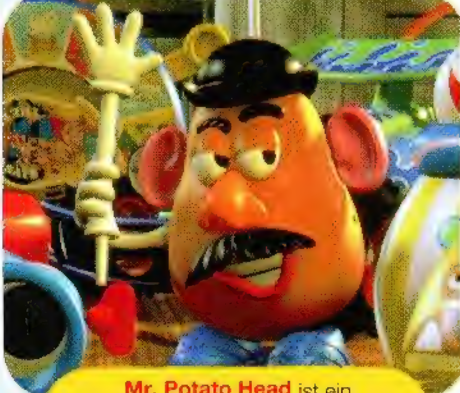
- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich. • Kostenlose Gesamtpreisliste. • An- und Verkauf von gebrauchten Spielen. • Wir verkaufen auch: IBM, IBM-CD Rom und Amiga Spiele.

Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,–/ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht! Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

TOY STORY



Mr. Potato Head ist ein zynisches Kreiselmännchen, das schnell die Geduld verliert, wenn etwas schiefgeht oder ein Körperteil abhanden kommt. Damit ist er oft Zielscheibe von Woody's Spötteleien.

Hamm ist ein rosarotes Sparschwein, das alles besser weiß. Oft steckt er seinen Rüssel in die Angelegenheiten anderer Spielzeuge, die ihn eigentlich nichts angehen.

Bo Peep ist eine makellose Porzellanlampe, die Woody's Leben erleuchtet. Ihre Eltern, Mo und Flo Peep und ihre Schwester Jo sind etwas beunruhigt über ihre rohe Art, Schafe zu behandeln.

Gemeinsam schufen Walt Disney und der Animations-Spezialist Pixar den ersten Kinofilm, der vollständig mit Computern berechnet wurde.

Wenn die Menschen wegschauen, erwacht das Spielzeug zum Leben. Dann geht der Ärger los: In "Toy Story" rivalisieren die Cowboy-Puppe Woody und der neumodische Space-Ranger Buzz um die Führungsrolle in Andys Kinderzimmer

Woody ist bereits lange das Lieblingsspielzeug des sechsjährigen Andy. Der Stoff-Cowboy wird vom restlichen Spielzeug-Fuhrpark Andy's bewundert und respektiert – er ist der Anführer, der Ruhe und Ordnung schafft im bunt zusammengewürfeltem Haufen. Doch seine größte Angst, eines Tages von modernem Spielzeug ersetzt zu werden, scheint sich an Andys achtem Geburtstag zu bestätigen. Um herauszufinden, ob Andy neue Spielsachen bekommen hat, sendet Woody eine Armee grüner Plastiksoldaten auf Erkundungsmission. Die Hiobs-Botschaft vom Feldwebel: Buzz Lightyear, die coolste Weltraum-Action-Figur, die jemals vom Fließband lief, treibt sich auf Andys Gabentisch herum - inklusive Sprach-Sampler, Laserkanone und ausfahrbaren Flügeln. Ein Traum für kleine Jungs wie Andy, doch ein Alptraum für Woody. Zu allem Überfluß bildet sich Buzz ein, daß er als Be-



Nach der Ankunft von Superhero Buzz Lightyear fürchtet Woody um seine Führungsrolle

Ein Zweikampf soll entscheiden, wer der Herr im Kinderzimmer ist – Woody's Gelächter wird ihm bald vergehen.



Rex ist ein 25 cm großer Plastik-Dinosaurier, der das wärmste Herz aller Spielsachen hat – Neurotisch, sensibel und unzufrieden mit seiner Rolle, die man von einem T-Rex erwartet.

Slinky Dog: Eine der ältesten Spielsachen in Andy's Kinderzimmer. Seine Freundschaft zu Woody reicht weit zurück, doch die Ankunft von Buzz stellt diese Harmonie auf eine harte Probe.



Metallkrabbe mit Puppenkopf: In Sid's Kinderzimmer wimmelt es von derangiertem Spielzeug.

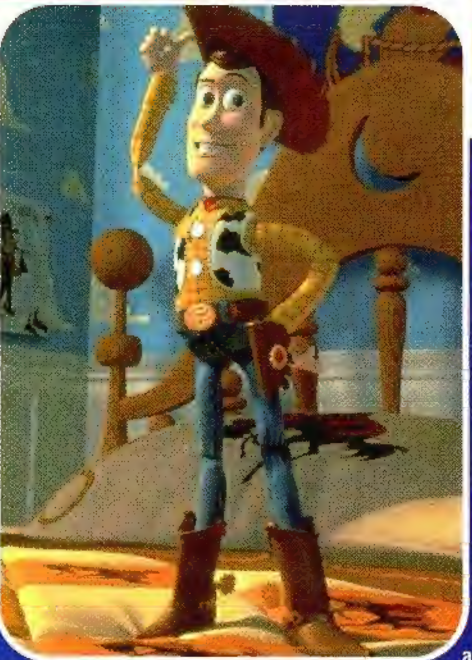
BUZZ LIGHTYEAR



Er ist ein Space-Ranger, ein Mitglied der elitären "Weltraum-Beschützer-Einheit". Ein Sprachchip verleiht ihm einen Wortschatz, mit dem er sogar einen Professor in Grund und Boden labern könnte. Buzz, gesprochen von Tim Allen (US-Komödienstar, "Santa Clause"), vereint alle coolen Spielsachen, die man jemals besitzen kann: Eine Kreuzung zwischen G. I. Joe und Star Wars. Als Held aus der neuen Welt, dem Weltraum, ist er das ideale Gegenstück zu Cowboy Woody von der alten Erde. Ein passender Namen für den galaktischen Helden war dank Mondwanderer Buzz Aldrin schnell gefunden. Buzz wird von 34.864 Linien und 189 Texturen beschrieben und von zehn eigenen Lichtquellen beleuchtet. Neben 450 zusätzlichen Texturen, die für Kratzer und Schmutz verwendet wurden, erwecken ihn 700 Animations-Kontrollen zum Leben.

Durch dick und dünn: Am Ende des Films sind Woody und Buzz Lightyear dicke Freunde

WOODY



Ein alter Stoff-Cowboy mit Lasso – zieht man daran, plappert er seltsame Sachen wie "Jemand hat das Wasserloch vergiftet" oder "Greif nach den Sternen". Woody, im Original gesprochen von Tom Hanks ("Philadelphia", "Forrest Gump"), ist eine sarkastische Persönlichkeit. Äußerlich betrachtet wirkt er sehr entspannt, er ist durch nichts aus der Ruhe zu bringen: Er sieht sich als "Mr. Nice Guy". Doch hinter der Fassade plagen ihn Selbstzweifel: Wer ist mein Rivale und was muß ich tun, um der Beste zu bleiben? Als einer der Hauptcharaktere des Films muß Woody jede denkbare Emotionsregung wie ein echter Schauspieler darstellen – so besteht Woody aus insgesamt 712 Animations-Kontrollen, 212 steuern sein Gesicht, davon allein 58 seinen Mund. Außerdem besteht er aus 52.865 Linien und 26 Texturen.

Werbung im Kinderzimmer: Auf dem Bücherregal erkennt Ihr die Titel einiger Pixar-Animationen

schützer der Galaxis ausgesandt wurde, um die Welt vom bösen Imperator Zurg zu retten. Doch bevor er seine Mission fortsetzen kann, muß er sein Raumschiff (den Pappkarton, in dem er verkauft wurde) reparieren.

Von nun an hat Andy nur noch Augen für Buzz, der sich auch gleich bei Woody's Kumpeln Slinky Dog, Mr. Potato Head, Rex und Bo Peep beliebt macht. Doch Woody gibt sich nicht damit zufrieden, die Nummer zwei in Andy's Welt zu sein: Mit einem ferngesteuerten Auto bugsiert er Buzz von der Fensterbank in die Außenwelt. Damit hat Woody die restliche Spielzeuggemeinschaft gegen sich, und Woody bleibt nichts anderes übrig, als sich in die reale Welt zu stürzen und Buzz zurückzuholen. Nach einem Ausflug im Fast-Food-Laden "Pizza Planet" verschlägt es die Rivalen in das düstere Kinderzimmer von Andys Nachbarjungen Sid: Das sadistische Bürschchen zerlegt Spielzeuge und bastelt aus den Einzelteilen "mutierte" Kreaturen.

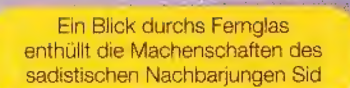
Um den Fängen Sids und dessen Hund Scud zu entkommen, vereinen die beiden Flüchtigen ihre Kräfte: Cowboy und Weltraumtyp erkennen, daß sie nur durch gegenseitiges Vertrauen und Respekt eine Überlebenschance haben. Schließlich begreift Buzz bei einem Werbespot für eine Buzz Lightyear-Puppe, daß er nicht ein Space-Ranger

Nachdem Woody Buzz aus dem Fenster geworfen hat, ist die Aufregung unter den Spielsachen groß.

TOY STORY

Tech Specs von Toy Stoy

- 110.064 Frames, 1.561 Einstellungen,
- Allein die Beschreibung aller Modelle belegt 270 Megabyte
- Jedes Einzelbild (Auflösung: 1536 x 922 Pixel) benötigt fünf Megabyte
- Der fertige Film belegt ein Terabyte (1000 GByte)
- Die Berechnung eines einzigen Frames dauerte zwischen 45 Minuten und 20 Stunden
- 110 Sun SPARC-stations rechneten 800.000 Stunden
- Pro Woche wurden drei Minuten Film fertiggestellt
- Für die 400 Modelle wurden 2000 Texturen gezeichnet und gescannt
- In neun Monaten wurde das Programm zur Berechnung von Andy's Haar geschrieben
- In einer Szene bestrahlen 32 Lichtquellen die 3D-Kulissse


Ein Blick durchs Fernglas enthüllt die Machenschaften des sadistischen Nachbarjungen Sid

Die reale Welt: Im Auto entwischt Andy Woody und Buzz, der mit seiner Rakete versucht, ihn einzuholen.


Woody's Kameraden blicken ihm besorgt hinterher, als er sich auf die Suche nach Buzz macht.

Woody ist fassungslos: Emporkömmling Buzz zieht die Aufmerksamkeit der Spielsachen auf sich.

ist und lernt mit Woody's Hilfe den wahren Wert eines Spielzeugs schätzen. Als Scud Buzz nach draußen verschleppt, kann Woody die mutierten Spielsachen überreden, ihm bei einer Befreiungsaktion zu helfen. Nach geglückter Heimkehr sind die einstigen Rivalen zu dicken Freunden geworden.

Vier Jahre wurde an "Toy Story" gearbeitet. Für Pixar-Mastermind John Lasseter und seine Animationstruppe, die auch aus Computer-Laien bestand, stellte der Film eine immense Herausforderungen dar: Insgesamt 77 Minuten wurden von Computern berechnet, während in "Jurassic Park" nur sechs, in "Casper" 40 Minuten CGI's (computer generated imagery = von Computern erzeugte Bilder) verwendet wurden. Neue Animationssoftware mußte programmiert und verfeinert werden, um den technischen Anforderungen des Films gerecht zu werden. Nachdem alle Modelle als Drahtgitter vorlagen und deren Position für jedes Frame feststand, wurden die Einzelbilder gerendert: Der Computer berechnet mit Hilfe sogenannter "Shader"-Programme die Farbe für jedes Pixel. Ein Shader beschreibt, wie Licht von der jeweiligen Oberfläche reflektiert wird. Gleichzeitig wird dabei die Farbe der zugehörigen Textur mit einbezogen. Der Aufwand hat sich gelohnt: In Amerika steht "Toy Story" seit Wochen an der Spitze der Kino-Charts, selbst der neue Bond-Streifen "Goldeneye" konnte den Film nicht vom Thron feuern. Deutsche Disney- und Grafik-Freaks müssen sich noch g e d u l d e n : Kinostart ist der 14. März 1996. *th*


Ein Programm macht sich bereit für das berühmte Lichtrennen in "Tron"

DIGITAL DISNEY

Renderdebüt in "Aladdin": Der Teppich ist Disneys erster Computer-Charakter

Progressive Disney-Künstler waren immer auf der Suche nach neuen Animationsformen jenseits traditionellen, zweidimensionalen Zeichentrickfilmen: Den Anfang machte "Tron" (82), der 17 Minuten Computer-Animationen enthält. In Tim Burton's Stop-Motion-Experiment "Nightmare Before Christmas" (94) kamen Computer bei der Animation der Gesichtszüge zum Einsatz. Bei ihren abendfüllenden Zeichentrickfilmen setzte Disney anfangs Computer zur Unterstützung weniger Szenen ein: "Cap und Capper" (81, Autos der Witwe und des Jägers), "Taran und der Zauberkessel" (85, Ruderboot, Lichteffekte), "Basil" (86, Uhrwerk von Big Ben), "Arielle" (89, Prinzen-Schiff, Kutsche), "Bernhard und Bianca 2" (90, gerenderter Globus, Wilderer-fahrzeug), "Der König der Löwen" (94, Gnuherde, Kameraschwenks). In den folgenden Filmen wurden erstmals komplette Szenen mit Computern animiert: Die Ballszene und der Speisesaal von "Die Schöne und das Biest" (91), das Löwenmonument (Eingang zur Unterwelt), der Lavasee und der fliegende Teppich bei "Aladdin" (92).


Beim "König der Löwen" wurden Gnu-Animationen vom Computer vervielfältigt

PIXAR ANIMATIONSSTUDIOS

John Lasseter, Vize-Präsident der Entwicklungsabteilung bei Pixar

Pixar wurde im Jahre 1979 als Computergrafik-Abteilung von Lucasfilm gegründet. George Lucas rekrutierte Dr. Ed Catmull, um neue Software für die Filmindustrie zu entwickeln. Dr. Catmull's Team, unter ihnen John Lasseter, produzierten die Computer-Sequenzen für Filme wie "Star Trek II", "Die Rückkehr der Jedi-Ritter" und "Sherlock Holmes und das Geheimnis des verborgenen Tempels". 1986 kaufte Apple-Gründer Steven Jobs die Lucas-Abteilung und machte die Pixar Studios zu einer eigenständigen Firma.

Bis heute gewann Pixar zwölf Oscars für ihre Pionierarbeiten im Bereich Computer-Grafik und Film, darunter 1989 einen Academy-Award für den besten Animations-Kurzfilm "Tin Toy". Für zwei Fernsehspots erlangte Pixar den "Golden Glio", den "Werbe-Oscar". Nicht nur unter Computerfreaks bekannt sind die Animationen "Luxor Jr.", die eine lebende Lampe mit einem Ball zeigt und das träumende Einrad aus "Red's Dream".

Ansässig in Point Richmond, Kalifornien, beschäftigt Pixar heute 150 Angestellte. Neben der Produktion von Animationen für Film und Werbung verkauft Pixar ihre professionellen Animations-Pakete. Das Erfolgreichste ist "RenderMan", mit dem Filmstudios spektakuläre Effekte wie die Wasserkreatur von "The Abyss", den T-1000 aus "Terminator 2" oder die Dinosaurier von "Jurasic Park" schufen.

Pixar's Zusammenarbeit mit dem Disney-Konzern reicht bis ins Jahr 1987 zurück, als die beiden Firmen das sogenannte "CAPS" (Computer Animated Production System) zur Produktion von Computeranimationen entwickelten. Auch CAPS gewann 1992 einen Oscar. 1991 schlossen Disney und Pixar einen Vertrag für drei Filme – "Toy Story" ist das erste Projekt dieser kreativen Partnerschaft.

SEGA SECTOR



Bevor Andy zurückkehrt, katapultiert Ihr die herumstreunenden Spielsachen mit einem Luftballon in eine Kiste.

Auf der Suche nach Buzz: In einigen Abschnitten findet Ihr Rücksetzstangen. Lauft vorbei, und die Flagge wird gehißt.



Eurem ferngelenkten Auto geht schnell der Saft aus – Ihr sammelt Batterien, die Buzz nach einem Rempler fallenläßt.

In Sid's Zimmer hilft Euch Skateboard-Bob bei der Flucht vor Köter Scud

Bevor Euch die unachtsamen Kids im "Pizza Planet" plätten, schlüpft Ihr unter einen Pappbecher.

In Zusammenarbeit mit Disney Interactive und Pixar entwickelte Psygnosis die Mega Drive-Umsetzung von "Toy Story". Für das Liverpooler Softwarehaus programmierte Traveller's Tales das nach "Leander" (Amiga, 91) und "Mickey Mania" (Mega Drive, 94) dritte Jump'n'Run: In der Rolle des Cowboys Woody spielt Ihr die Geschichte des Films in 15 Szenen nach. Das Abenteuer beginnt in Andy's Kinderzimmer: In der Seitenansicht manövriert Ihr Woody zwischen Regalen und Spielsachen hindurch und benutzt Tennis- oder Plastikbälle als Sprungbrett zu Tisch, Stuhl oder Kommode. Herumschwirrende Flugzeuge und Hubschrauber setzt Ihr mit einem Peitschenhieb für kurze Zeit außer Gefecht, danach trachten sie wieder nach Euren fünf Lebenspunkten. Diese stockt Ihr mit spärlich verteilten Sternchen auf.

In der ersten Szene befreit Ihr Eure Plastik-Armee aus einem Eimer und schickt sie auf Erkundungsmission. Vor Andy's Rückkehr verstaut Ihr dann die restlichen Spielsachen in eine Schachtel oder einfach unters Bett. Später flieht Ihr auf dem Saurier-Rücken von Rex vor wildgewordenen Loks und ferngelenkten Autos. Ab und zu wechselt "Toy Story" die konventionelle Seitenperspektive: In der vierten Szene steuert Ihr in der Draufsicht ein Auto durch einen "Micro Machines"-ähnlichen Schreibtischparcours, um Euren Konkurrenten Buzz Lightyear hinter einen Kleiderschrank zu schubsen. Außerdem gibt's neben einer Fahrt mit dem Spielzeugauto aus der Ego-Perspektive einen flüssig scrollenden 3D-Level: Ihr sammelt dreiäugige Aliens ein, das viel zu kurze Zeitlimit zwingt Euch zum Kartenzeichnen.

"Toy Story" verläßt sich auf die eindrucksvollen Animationen der Figuren, deren Modelle aus dem Film übernommen wurden. Weder Paßwort noch Batterie ermöglichen Euch den Wiedereinstieg – fehlende Continues lassen sich noch verschmerzen, doch da Eure Lebenspunkte nach Absolvierung eines Levels nicht aufgefüllt werden, schwinden Eure spärlichen fünf Leben dank unfairer Stellen im Nu. Nur wer sich verbissen durch das Spiel kämpft und alle Abschnitte auswendig lernt, ist vor einem frühzeitigen Game Over sicher. *tb*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/556140

Im "Story Mode" wird zwischen den Levels mit Bildern aus dem Film und kurzen Texten die Geschichte fortgeführt. Im Optionsmenü schaltet Ihr diese Funktion mit der berühmten Lampe aus dem Pixar-Kurzfilm "Luxo Jr." ab.







In einer Jahrmarkt-Greifmaschine schleppt Ihr hilflose Spielzeug-Aliens aus einem 3D-Labyrinth



Daytona: Ihr surrt Buzz mit einem Modellauto hinterher – Die Batterie wird mit Power-Zellen aufgeladen



mBIT 16 | ab 6 Jahren

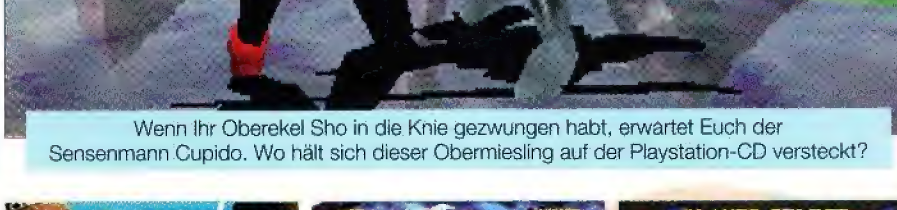
SYSTEM	MEGA DRIVE
HERSTELLER	DISNEY
BRD-RELEASE	APRIL 96
SPIELSPASS	62 %

Frustrierendes Jump'n'Run mit filmreifen Animationen, Schunkel-Musik, aber lascher Hintergrundgrafik.

PLANET SATURN



Grafisches Zugeständnis: Ellis' durchsichtiges Kleid wurde getrickst, der Transparenzmodus des Saturn bleibt ungenutzt.



Wenn Ihr Oberekel Sho in die Knie gezwungen habt, erwartet Euch der Sensenmann Cupido. Wo hält sich dieser Obermiesling auf der Playstation-CD versteckt?

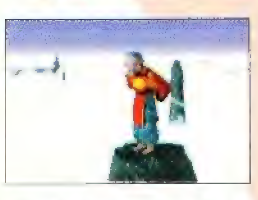


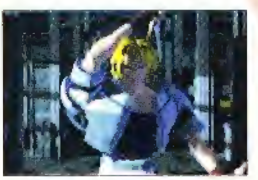




Ein langer Weg liegt vor Euch, eine entsprechende Belohnung winkt: Wer Gaia, Sho und Cupido besiegt, darf danach auf die beiden bekannten Obermotze zugreifen (ganz rechts) – sogar noch nach dem Ausschalten der Konsole.

Obwohl "Tohshinden" zu den Vorzeigespielen der ärgsten Konkurrenz zählt, war sich Sega nicht zu schade, den Prügel-Hit mit einem gerenderten Intro zu versehen. Die Qualität ist zwar nicht sonderlich atemberaubend, dafür klärt der Film über die Herkunft der einzelnen Protagonisten auf.





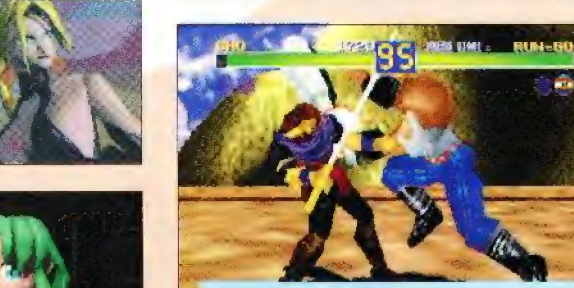
Tohshinden S

SATURN

Damit hab' ich nicht gerechnet: Obwohl Sega selbst mit "Virtua Fighter 2" (Test in der letzte MAN!AC) das mit Abstand beste Polygon-Duell bereithält, lizensierten die Japaner jenen Konkurrenz-Prügler, der maßgeblich zum erfolgreichen Playstation-Start beitrug. Allerdings ist "Tohshinden S" auch nicht für die "VF 2"-Kundschaft gedacht: Statt der ausgebufften Prügelrecken mit dem gewissen taktischen Feeling setzen sich hier halbwüchsige Anime-Fans ans Joypad, die den schnellen Schlagabtausch in einer Fantasy-Welt suchen. Mit Knüppeln, Sensen und Langschwertern bewaffnet poltern die Polygon-Figuren auf ein dreidimensionales, rotierendes Spielfeld. Im Gegensatz zu allen anderen Polygon-Prüglern kämpft Ihr tatsächlich in drei Dimensionen: Mit den seitlichen Joypad-Tasten setzt Euer Akteur zu einer Rolle in den Hinter- oder Vordergrund an. So könnt Ihr dem Gegner blitzschnell in den Rücken fallen oder einem tödlichen Schlag entgehen.

Grafisch machte Sega einige, nicht ganz verständliche Zugeständnisse: Die Auflösung ist gegenüber dem Playstation-Original – und auch gegenüber "Virtua Fighter 2" – deutlich 'runtergegangen, einige Hintergründe sind ihrer Details beraubt. So bleiben die Bildschirme in Kayins-Stage leer – weit und breit keine Leinwand-Projektion des aktuellen Kampfgeschehens. Vorspann (Durchschnitt), Story-Mode (japanisch), versteckter Großkopfmodus (witzig) und ein gewiefter Endgegner (bei dem der Transparenz-Modus doch noch zum Einsatz kommt) können nicht ganz über die vergröberte Auflösung hinwegtrösten. Trotzdem: "Tohshinden S" spielt sich blendend, wobei die Computergegner geistig etwas beschränkter scheinen als ihre Playstation-Kollegen. Außerdem erscheint mir die Joypad-Abfrage nicht ganz so direkt wie bei der Playstation-Version. *ak*

Testmuster von Dynatex, Dortmund, 0231/556140

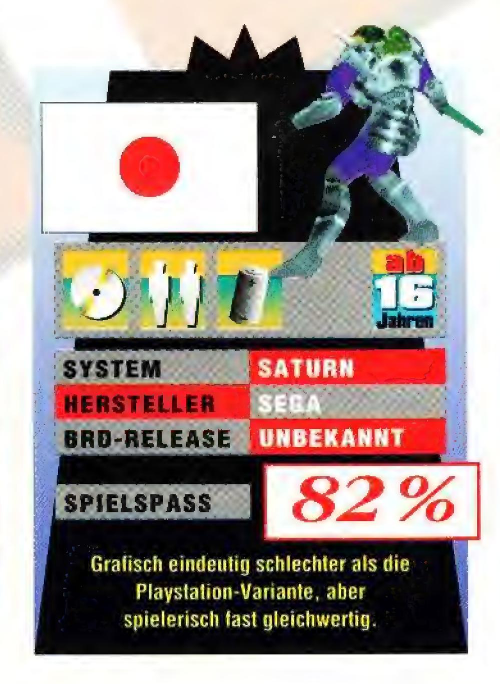


Alle Spielfiguren bedienen sich in der Waffenkammer, bevor sie auf's Spielfeld stürmen.



Mit solchen Turnübungen kann Kayin den abgebrühten Sho (mit Freddy-Krueger-Kralle) nicht beeindrucken.

Exklusiv für die Saturn-Version entwickelte Sega den Story-Modus – bislang aber nur auf japanisch.



SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	SEGA
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	82 %

Grafisch eindeutig schlechter als die Playstation-Variante, aber spielerisch fast gleichwertig.



Die meisten Schlachtfelder erstrecken sich über mehrere Etagen – je nachdem, wo Ihr kämpft, verändert sich der Hintergrund.



Wolverine, der bekannteste X-Men, ist einer der effektivsten Charaktere.




Frauen-Power: Storm gibt selbst den starken Männern eins auf die Mütze.

X-Men

SATURN

Ein Jahr ist's her, da legte der neuste Capcom-Automat "X-Men – Children of the Atom" weite Teile der MAN!AC-Redaktion lahm. Wieviel Arbeitsstunden wird uns nun die Saturn-Umsetzung des Superhelden-Beat'em-Ups kosten? Alle zehn "X-Men"-Akteure kennen wir aus Comics von Marvel: Neben Ober-X-Man Wolverine sind Colossus und Cyclops mit dabei, genauso wie die attraktive Psylocke und die dunkelhäutige Storm. Wer seinen Gegner mit scharfer Klinge aufschlitzen will, wählt den Silver Samurai, Iceman ist für seine frostigen Tricks bekannt. Raketen, Laser und andere Vernichtungswaffen hat Sentinel, ein meterhoher Superroboter, im Gepäck.

Nachdem sich die X-Men untereinander ordentlich verprügelt haben, wird der Sieger vom Endgegner-Gespann in einer Weltraumfestung Avalon erwartet: Neben dem unsterblichen Juggernaut nimmt Euch dort Magneto, Herrscher über die Gravitation, in die Mangel. Zwecks Chancengleichheit verfügen alle Spielfiguren über ein reichhaltiges Repertoire an Special-Moves, die Ihr nicht nur in Kombos integrieren, sondern auch variieren und lenken könnt – so kann Cyclops in verschiedene Richtungen lasern. Außerdem steigt nach jedem Move eine spezielle Energieleiste am Bildschirmrand – nach einer X-Power-Attacke hat sich schon so mancher Widersacher verabschiedet. Keiner der X-Men bleibt dabei am Boden: Poltert Ihr lang genug über den Untergrund, brechen Teile des Levels weg und die Kontrahenten fallen ein Stockwerk nach unten. Natürlich könnt Ihr auch unterwegs mit Specials, Kombos und "normalen" Attacken losschlagen.

Dank fähiger Hardware und Programmiergeschick gleicht die Saturn-CD dem "X-Men"-Automaten. Jedes Grafik-Fitzelchen findet Ihr in den aufwendigen Backgrounds wieder, weder einzelne Spielmodi noch Optionen (Auto-Defense, Turbo-Stufen) fehlen. Die Sprites sind vorzüglich animiert und kommen trotz gigantischer Explosionen und bildschirmgroßer Waffen nicht ins Stottern – mehr kann man von einem 2D-Prügler nicht erwarten. Die Figuren steuern sich gut, die Extras gehen leicht von der Hand und lassen sich zu effektiven Kombos verwurschteln. Im Turbo-Modus werden die "X-Men" etwas zu hektisch – außerdem agieren einige Computergegner dezent unfair. Erfrischend anders, aber nicht so gut wie "Street Fighter 2". *ak*

Testmuster von Dynatex, Dortmund, 0231 556140

Total Destruction: Mit der richtigen Kombination und gefüllter Power-Leiste vollführen die X-Men vernichtende Extras.



Spielfiguren, angetreten: Zehn X-Charaktere stehen zur Wahl. Drei Turbo-Stufen sind ebenfalls eingebaut.

Der Film-Einsatz der X-Men-Truppe, über den wir bereits in MAN!AC 3/95 berichtet haben, wurde bis auf weiteres verschoben. Obwohl Regisseur Richard Donner ("Superman"), Interesse an der Story bekundet hatte, ist bislang noch keine Klappe gefallen. Ob's an Marvels überzogenen Lizenzgeld-Vorstellungen oder an fehlenden Akteuren liegt, konnten wir leider nicht herausfinden.



Je öfter Ihr auf den Boden einer Etage knallt, desto zerbrechlicher wird der Untergrund ...

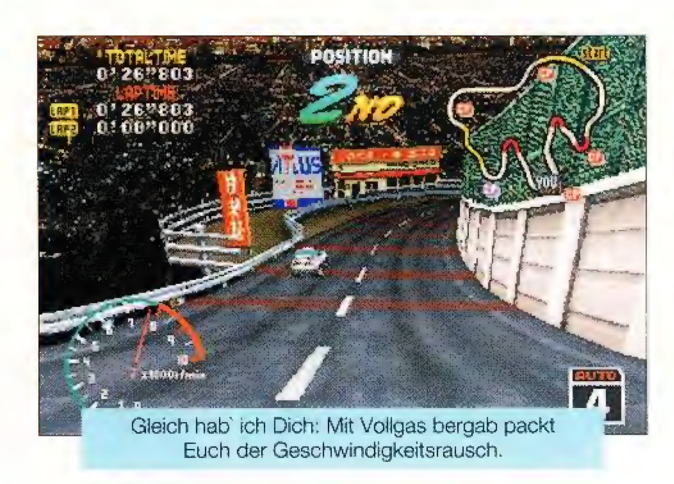
... bis Ihr eine Etage nach unten fällt. Dort wird der Kampf mit unverminderter Härte weitergeführt.



SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	CAPCOM
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	82 %

Identische Umsetzung des eindrucksvollen Automaten-Kloppers. Spieltiefe dank aufladbarer Specials und vieler Kombos.

PLANET SATURN


Gleich hab' ich Dich: Mit Vollgas bergab packt Euch der Geschwindigkeitsrausch.

High Velocity

SATURN

Auf den drei Strecken heizt Ihr nicht nur stupide im Kreis: Die Straßen von "High Velocity" verwirren Euch mit Sackgassen (unten), nutzen kurze Strecken für Verkehr in beide Richtungen und lassen Euch auch mal die Wahl zwischen zwei verschiedenen Umleitungen.

Das 3D-Rennen wird zum Jump'n'Run der 32-Bitter: In "High Velocity" duelliert Ihr Euch im Gegensatz zu den Kollegen nur mit einem Gegner auf dem Polygon-Asphalt. Leistet Euch ein Kumpel Gesellschaft, düst Ihr per Split-Screen zu zweit an einer Konsole. Dafür müßt Ihr jedoch einen Gang zurückschalten – das Rennen spielt sich etwa 20% langsamer. Bevor Ihr jedoch zum Gefecht antretet, bastelt Ihr Euch einen passenden Flitzer zusammen: Zu Beginn wählt Ihr zwischen sechs Karosserien und lackiert anschließend Euren Wagen. Wer mit den vorgegebenen Leistungen seiner Kiste nicht zufrieden ist, frisiert im Tuning-Menü seinen Flitzer zum rasenden Fußgänger-Killer auf. Nun geht`s ab auf eine von drei Pisten, über die Ihr jeweils in zwei Richtungen heizen könnt. Die Steuerung ist simpel

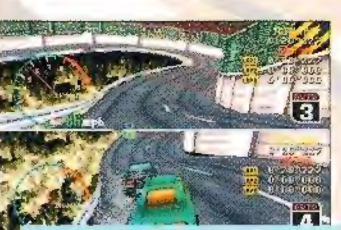

Mit der Replay-Funktion studiert Ihr das letzte Rennen und wählt dabei aus sieben Perspektiven.

gehalten: Die Zeigefingertasten sind nicht belegt, geschleudert wird mit einer Vollbremsung und anschließendem Bleifuß. Praktisch auch die optionale Automatikschaltung: Auf kurvigen Pässen schaltet Ihr manuell und fahrt die Gänge voll aus, auf geraden Passagen erledigt das Automatikgetriebe das lästige Gekuppel. Die holprigen Kiesabschnitte und steilen Berg- und Tal-Pässe mit Blick auf die Skyline einer Großstadt versetzen Euch in einen feurigen Geschwindigkeitsrausch, jedes fiese Manöver des Gegners wird zur persönlichen Beleidigung, die unter allen Umständen gerächt werden muß. Während Euch die Strecken mit Huckeln, Sackgassen, Steil- und 90-Grad-Kurven geschickt in die Irre leiten, hapert's hingegen an der Kollisionsabfrage: Rempelt Ihr gegen die Bande, erhascht Ihr oft einen kurzen Blick "hinter die Kulisse". Dafür wurden Berge, Kurven und Tunnel so geschickt eingesetzt, daß der klobige Bauklotzeffekt von "Daytona USA" nicht auftritt. Im Hintergrund quietschen grelle Metal-Gitarren (ohne Gesang), die gnadenlose Gefechte fordern. *oe*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140



Vor dem Rennen wählt Ihr einen von sechs Flitzern und die Lackfarbe, Raser frisieren ihren Renner zusätzlich auf.




Split nach Maß: Vor jedem Duell mit einem Kumpel entscheidet Ihr Euch für horizontale oder vertikale Bildschirmaufteilung.



SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	ATLUS
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	72%

ab 12 Jahren

Sauber designtes 3D-Rennen mit flüssiger Grafik und Drang zum Rasen. Im Zwei-Spieler-Modus wird's leider langsam.

Breakthru!

SATURN

Folge 12 unserer Serie "Spielkonzepte, die wir schon immer auf 32-Bit-Konsolen sehen wollten": Die Saturn-Adaption des abgenudelten Denkspiels aus dem Jahr 1989 könnte nicht liebloser gestaltet sein. (Einfallsloses) Titelbild, (schwer lesbares) Menü, (lächerliches) Spielfeld: Bei "Tetris" ging das Supersimpel-Prinzip auf, "Breakthru!" macht eine Beinahe-Bruchlandung. Mit einem Cursor klickt Ihr zusammenhängende Klötzchen einer Farbe an, die dann verschwinden. Die restlichen Steine purzeln nach unten bzw. zur Seite, und so leert Ihr mit der Zeit das gesamte Spielfeld. Ab und zu schneien Extras und Zusatz-Quadrate auf Eure Mauer, die jedoch kaum zur Unterhaltung beitragen. Dabei spielt es selten eine Rolle, ob Ihr einfach wild herumklickt oder gezielt die Fall-Algorithmen berechnet. Für 30 Mark wär "Breakthru!" ganz nett, als 32-Bit-Vollpreisspiel ist's ein böser Scherz. *mg*


Wenn zwei oder mehr Quadrate einer Farbe zusammenhängen, könnt Ihr sie einfach wegklicken.



SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	BMG
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	44%

ab 6 Jahren

Von wegen "Durchbruch": Dröges Denkspiel mit minimalistischer Optik und Zwei-Spieler-Modus.



SONY PLAYSTATION ZUM KNÜLLERPREIS!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Breath of Fire 2 us	129,95
Boogerman dt	109,95
Bomberman 3 dt	99,95
Chrono Trigger us	139,95
Castlevania Vampire dt	129,95
Demons Crest us	139,95
Donkey Kong 2	139,95
Dragon's View us	139,95
Dirt Trax dt	109,95
Earth Bound us	129,95
Earthworm Jim 2	99,95
Fatal Fury Special us	119,95
FIFA Soccer 96	109,95
Final Fantasy 3 us	139,95
Flintstones - Movie	129,95
Illusion of Time	119,95
Internat. Super. Soccer 2	129,95
Jungle Strike	89,95
Kick Off 3	99,95
Killer Instinct PAL	139,95
Lord of the Rings	119,95
Lothar Matthäus Soccer	99,95
Mario World 2	119,95
Micro Machines	99,95
NHL '95	89,95
NHL '96	119,95
NBA Give'n'Go dt	129,95
NBA Live 96	109,95
Nigel Mansell Indicar	89,95
Mechwarrior 3050	119,95
Mega Man 7	119,95
Mega Man X 2 dt.	129,95
Obitus us.	99,95
Samurai Shodown jp	119,95
Shadowrun	109,95
Secret of Evermore us	119,95
Sparkster	119,95
Streetracer	109,95
Super Punch Out	109,95
Super Turrican 2	129,95
Tetris & Dr. Mario	99,95
Theme Park	119,95
Unirally	109,95
Warlock	99,95
Waterworld dt	99,95
Weapon Lord PAL	119,95
WWF Arcade dt	109,95
50/60Hz Umbausatz	39,95

SONDERANGEBOTE

Actraiser 2	79,95
Bass Tournament us	69,95
Biometal us	59,95
Black Thorne us	69,95
Blackhawk	69,95
Clay Mates us	69,95
Clayfighter 2	89,95
Clayfighter 2 us	79,95
Desert Fighter	69,95
Feivel d. Mauswand. us	59,95
Illusion of Gaia us	89,95
Indiana Jones	69,95
John Madden Football us	69,95
Jordan Adventure	39,95
Jungle Book	79,95
Jurassic Park 2	69,95
Lemmings 2	79,95
NBA Jam T.E. us	79,95
Pirates Dark Water us	69,95
Return of the Jedi us	99,95
Shaq Fu us	39,95
Skyblazer	69,95
Super Bomberman 2 us	79,95
Super Game Boy	59,95
Vortex us	59,95
Wildsnake us	79,95

3DO

FZ-1 PAL	899,-
FZ-1 NTSC	799,-
FZ-10 NTSC	899,-
FZ-10 PAL	948,-
11th Hour	Vorb.
Blade Force	119,95
Creature Shock	99,95
Demo. Man	119,95
Deadalus Encounter	129,95
FIFA Soccer	99,95
Flying Nightmares	119,95
Gex	99,95
Gridders	59,95
Hell	99,95
Immercenary	99,95
Killing Time	109,95
Myst	99,95
Need for Speed	119,95
Novastorm	119,95
NHL 96	Vorb.
Off World Interceptor	109,95
Out of this World	79,95
Panzer General	109,95
Perfect General	99,95
Poed	109,95
Return Fire	119,95
Rise of the Robots	19,95
Road Rash	119,95
Sewer Shark	59,95
Space Ace	109,95
Shock Wave dt.	97,95
Shock Wave 2	79,95
Starfighter	109,95
Star Blade	119,95
Strahl	99,95
Space Hulk	119,95
Syndicate	119,95
Theme Park	119,95
Way of the Warrior	109,95
Wing Commander 3	109,95
World Cup Golf	119,95
Joypad Adapter (2 Play.)	89,95
Game Gun 2 (2 Play.)	99,95

PlayStation

Deutsche Spiele	
Air Combat	**89,95**
Cybersled	**89,95**
Discworld	**89,95**
Destruction Derby	**99,95**
ESPN Extreme Sports	**89,95**
FIFA Soccer 96	**99,95**
Impossible Mission	**Vorb.**
John Madden Football	**89,95**
Jumping Flash	**89,95**
Kileak the Blood	**89,95**
Krazy Ivan	**Vorb.**
Lemmings 3D	**89,95**
Lone Soldier	**109,95**
NBA Jam T.E.	**99,95**
Novastorm	**89,95**
Panzer General	**89,95**
Parodius	**99,95**
PGA Tour Golf 96	**99,95**
Philosoma	**Vorb.**
Primal Rage	**99,95**
Project Overkill	**Vorb.**
Raiden Project	**89,95**
Rapid Reload	**89,95**
Rayman	**99,95**
Revolution X	**Vorb.**
Road Rash	**89,95**
Ridge Race	**99,95**
Starblade Alpha	**89,95**
Tekken	**109,95**
True Pinball	**89,95**
Toh Shin Den	**89,95**
Theme Park	**89,95**
Viewpoint	**89,95**
Warhawk	**89,95**
Wipe Out	**99,95**
Wing Commander 3	**99,95**
Worms	**89,95**
WWF Arcade	**109,95**
Sony PSX inkl. Spiel dt	699,-
Joypadverlängerung	39,95
Ace Combat jp	159,95
Boxers Road jp	159,95
Crime Crackers jp	149,95
Dark Stalkers/Vampire	Vorb.
ESPN Extreme us	89,95
Gunners Heaven	159,95
Jumping Flash	159,95
Metal Jacket jp.	119,95
Perfect Eleven jp.	149,95
Philosoma jp	169,95
Power Serve Tennis us	119,95
Raiden Project jp	179,95
Rayman us	119,95
Ridge Racer jp	159,95
Starblade Alpha jp	169,95
Street Fighter Movie dt	99,95
Tekken jp	169,95
Toh Shin Den jp	159,95
Total Eclipse Turbo us	119,95
Memory Card	59,95
Joypad	59,95
Namco Pad dt	139,95

SEGA SATURN

Saturn dt.	649,95
Saturn us	679,95
6 Player Adapter	89,95
Lenkrad	119,95
RGB Kabel	49,95
Adapter us/jp/dt	79,95
Daytona USA dt	129,95
Panzer Dragoon dt	109,95
Street Fighter dt	89,95
Robotica dt.	99,95
Bug dt	109,95
Digital Pinball dt	99,95
Shinobi X dt	99,95
Hang On jp	119,95
Rayman dt	99,95
Clockwork Knight 2 dt	99,95
Mansion of Hidden S. dt	109,95
Virtua Racing	109,95
Sega Rally us	109,95
Virtua Cop us/60Hz	179,95
Importgames auf Anfrage	

JAGUAR

CD-Laufwerk	299,-
CAT BOX	129,95
Alien vs. Predator	129,95
Club Drive	59,95
Checkered Flag II	59,95
Bubsy	109,95
Dragon	119,95
Rayman	119,95
Sensible Soccer	99,95
Super Burnout	119,95
Syndicate	109,95
Ultra Vortex	119,95
Zool	109,95

Ratenkauf möglich!

ZEITSCHRIFTEN
EGM, EGM2, Gamefan, 3DO, Gamepro

Ankauf von gebrauchten Modulen in unseren Ladengeschäften

Preisliste vom 28.08.95

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. dt = deutsche Module, us. = amerikanische Module, jp. = japanische Module. Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt. Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 18 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Vorb = Vorbestellung möglich, lieferbar ab Sept/Okt. Inh. Alexander Sprung.

SCHWEIZ PLAYSTATION
Fr 499,– Gratis 2 Pad
SPIELE ab Fr 50,–
SUPER MULTI UMBAU ohne Ton-Fehler Fr. 120,–
HARDWARE FÜR FREAX/SNES Fr 555,–
BILD-LAGE-SHIFTER Fr. 100,–
für alle Systeme, kein schwarzer Rand mehr

GT Elektronik
Hohlegasse 28
4104 Oberwil
Tel. 061 401 4171

Besucht unsere Ladengeschäfte (Hier kein Versand)
Preise können abweichen

FUNTRONIXX KASSEL
Friedrich Ebert Str 101
Tel.: 0561 - 12477

FUNTRONIXX HERFORD
Mindenerstr. 38
Tel.: 05221 - 84347

FUNTRONIXX UNNA
Massenerstr. 25
Tel.: 02303 - 238080

FUNTRONIXX WITTEN
Breddestr. 38
Tel.: 02302 - 51767

GAMESTORE ESSEN
Rüttenscheiderstr. 181
Tel.: 0201 - 777225

GAMESTORE DÜSSELDORF
Kölnerstr. 25
Tel.: 0211 - 1649409

07461 - 79001

TRADELINK Spieleversand • Eltastr. 8 • 78532 Tuttlingen • Tel.: 07461 - 79001 • Fax: - 79003

Händleranfragen erwünscht • Franchisepartner gesucht


Noch hält sich der Obermotz zurück. Habt Ihr das erste Duell geschafft, legt er seine Kutte ab (großes Bild rechts).

Dark Legends

Wer das Automaten-Original spielen möchte, kämpft nicht im "Special Mode", sondern wählt den "Arcade"-Modus. Optik und Steuerung sind identisch, dafür fehlen Specials und Soundeffekte. Die Sprachausgabe im "Special Mode" ist klarer, Musik und Effekte sind besser abgemischt.

SATURN

Mit "Dark Legends", der US-Version des japanischen "Outlaws of the lost Dynasty" beschreitet Data East historische Pfade: Verträumte Landschaften und Fernost-Themen versetzen Euch ins alte China, wo elf Banditen-Krieger in traditionellem Outfit um die Prügelkrone kämpfen. Entgegen den üblichen Comic-Kluften wurden Beinkleider und Schmuck nach geschichtlichem Vorbild geschneidert. Nachteil der schicken Historien-Mode: Die Animation der aufwendigen Schneiderei fällt schwer, selbst die wendigsten Charaktere segeln träge durch die Luft. Für die Hintergründe kombinierte Data East Zeichnungen mit Digi-Bauten, entgegen den schaurigen "Pretty Fighter X"-Collagen wirkt die Data-East-Optik stilvoll. Leider ist die chinesische Landschaftsidylle statisch, der traditionelle Zeilenscroller fehlt genauso wie animierte Hintergrundelemente. Eure Chinesen turnen vor einer Aquarell-Tapete. Erfreulich gut gelungen sind dagegen Schlag-Repertoire und Spielbarkeit: Die "Street Fighter"-Specials gehen leicht von der Hand, Manöver wie Dragon Punch oder Feuerball führen Eure Kämpfer mit der Waffe aus. Eine süße Banditin malträtiert Ihre Widersacher mit flotten Säbel-Manövern, ein vierschrötiger Speerkämpfer spießt Euch auf und schleudert sein Opfer durch die Luft. Der muskelbepackte Oberheld schleudert Flammensäulen und holt seine Kontrahenten mit brennendem Schwert aus der Luft. Die leichten Manöver lassen sich mit konventionellen Attacken kombinieren, zusammen mit dem eindrucksvollen Schlagpotential und der ausgereiften Steuerung der Figuren bieten die Specials ausreichend Möglichkeiten für intelligente Taktik. "Dark Legends" ist ein hervorragend spielbarer SNK-Verschnitt mit durchschnittlicher Technik, der durch seine ungewöhnliche Szenerie willkommene Abwechslung vom japanophilen Prügel-Einerlei bietet: Kein Muß, für Prügel-Fans eine lohnende Investition. *rb*

Vorne, unten, schräg unten: Euer Chinese springt mit brennendem Schwert in die Luft und fackelt Gegner ab.

Statische Hintergrundoptiken drücken die Atmosphäre: Kein Lüftchen regt sich, nicht mal der Bach ist animiert.

Muster von Dynatex, Dortmund, Tel.: 0231/556140





Prügeltotem

Die meisten Kämpfer verlassen sich auf ihre Schlagkraft und ihre Magie, auch Dämonen und Elementargeister stürzen sich in den Kampf: Ein greiser Kung-Fu-Meister wird von seinem monströsen Dämonenwächter verteidigt, ein drahtiger Pirat attackiert mit Elementarzauberei. Der flüssige Wächter pariert Schläge, verprügelt Euren Helden und friert Euch ein: Der Elementarmagier rast als Wassersäule durch die Luft und zerschmettert Eure Eissäule.





Nichts ruckelt, nichts flackert: Technisch gaben sich die Taito-Entwickler keine Blöße.

Darius Gaiden

SATURN

Wie schon bei "Layer Section/Galactic Attack" konzentrierte sich Taito auf das eigentliche Spiel und gibt sich mit einem unspektakulären 30-Sekunden-Vorspann zufrieden. Im anschließenden Options-Menü könnt Ihr den grundsätzlich heftigen Schwierigkeitsgrad feinjustieren und Euch die abgedrehten Musikstücke anhören: Die Palette reicht von japanischem Vokal-Singsang bis zu kultverdächtigen "Raumpatrouille Orion"-Themen. Die Soundeffekte klingen dagegen eher schüchtern.

Entsprechend der "Darius"-Tradition durchfliegt Ihr sieben von insgesamt 27 Spielstufen, deren Abfolge Ihr eigenhändig festlegt. Nicht alle Levels bieten grundverschiedene Gegner und Hintergrundoptiken, manche Abschnitte sind superkurz, andere entsprechen dem Ballerspiel-Normmaß. Euer Raumschiff läßt sich traditionell mit Schutzschild, Raketen und Laser in mehreren Ausbaustufen aufrüsten. Dabei sammelt Ihr alle Extras, ohne taktisch denken zu müssen: Waffenwechsel ist nicht vorgesehen. Jedoch könnt Ihr die meisten Mittelgegner durch gezielten Beschuß einer Glaskuppel zur guten Seite der Macht bekehren. Gelingt dies, wendet der Bösewicht und ballert an Eurer Seite auf die ehemaligen Kumpane, bis er erschöpft explodiert. Die Endgegner sind allesamt dem Fischreich entliehen, huschen teils bildschirmfüllend durch die Szenerie und sind erschreckend widerborstig. Die 2D-Gebilde überraschen mit dem einen oder anderen Special-FX (Rotation, Verwandlung, etc.) und führen damit die dezenten Grafik-Spielereien im Verlauf einzelner Levels fort. Dort dreht sich ein schrottreifes Zylinder-Raumschiff um die eigene Achse und verformen sich Hintergründe zu surrealistischen Farbkreationen.

Coole Smartbombe: Zuerst zieht ein schwarzes Loch alle Gegner und Schüsse an (unten), ehe eine Giganto-Explosion inszeniert wird.

"Darius Gaiden" ist die effektgeladenste Episode der Action-Serie, hält aber traditionelle Tugenden hoch. Die Grafik ist aufwendig bis spektakulär, das Level-Design zwar an modernen Baller-Leitlinien orientiert (1001 Gegner auf vier Quadratzentimeter), aber doch ausgereift und auf jede Angriffswelle zurechtgeschnitten. Shoot'em-Up-Freunde genießen die erstaunlich abwechslungsreichen Levels sowie den ausgezeichneten Zwei-Spieler-Modus. *mg*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140





Ex-Pop-Sternchen Deborah Harry ("Blondie") spielt in dem Interactive Thriller ein gemeines Luder.

Double Switch

SATURN

Digital Pictures kommt anscheinend nicht umhin, ihre Frühwerke für aktuelle CD-Konsolen zu adaptieren. Der Interactive Movie "Double Switch" wurde ohne spielerische Korrekturen vom Mega-CD-Original auf den Saturn übertragen, lediglich die Full-Motion-Video-Qualität hat sich verbessert: Allerdings ist sie für Saturn-Verhältnisse erschreckend pixelig.

Auf dem Bildschirm verfolgt Ihr einen Action-Krimi, der sich in einer Handvoll Räumlichkeiten abspielt, die Ihr individuell anwählt. Gewonnen hat derjenige, der zur rechten Zeit im richtigen Zimmer weilt und dort simple Joypad-Kommandos ausführt. Heutzutage mutet diese Minimal-Interaktion noch witzloser an als sie schon beim zwei Jahre alten Original war (MAN!AC 3/94). Gegenüber dem Vorgänger "Nighttrap" ist die Steuerung verkompliziert worden ohne dadurch die Einflußmöglichkeiten auf die Geschichte zu erhöhen. Lediglich die Schauspieler (u.a. Deborah Harry und Corey Haim) lohnen ein schüchternes Anspielen, technisch und spielerisch hat das Spiel wenig zu bieten. *mg*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140

Um gegen die Schurken zu bestehen, solltet Ihr nicht nur der Geschichte folgen, sondern einige Feinde durch geschicktes Fallenstellen entsorgen. Dazu müßt Ihr im passenden Moment gezielte Joypad-Kommandos übermitteln, und schon seht Ihr die Feinde aus dem Fenster fliegen oder durch eine Falltüre plumpsen.



Hier seht den Grundriß eines Raumes, auf dem Ihr auch die verschiedenen Bösewicht-Fallen erkennen könnt.



SONY DIMENSION

Namco Museum

Das Museum betretet Ihr durch das Foyer, in dem Euch eine Roboter-Empfangsdame weiterhilft. Danach geratet Ihr in einen Raum mit Ausgängen für jedes Spiel (Bild Mitte) oder eine Bar, in der Ihr

SFX und Musiken aus der Jukebox abruft (Bild unten).

32-Bit-Videospielern ist Namco als "Ridge Racer"-Erfinder bekannt. Daß der japanische Hersteller schon vor 15 Jahren wegweisende Spiele programmierte, beweist die erste "Namco Museum"-CD: Statt Klassiker wie "Pole Position", "Pac-Man" und "Galaga" mit neuer Optik und 90er-Jahre-Extras aufzupeppen, wurden die Spiele pixelgenau emuliert. Zu jedem der sieben Oldies wird Euch sogar die Belegung der Dip-Schalter angezeigt, sodaß Ihr typische Automateneinstellungen (Anzahl der Leben, Extra-Intervall etc.) selbst verändern könnt.

Wenn Ihr die CD einlegt und anschaltet, strömt die Namco-Sippe in einem frisch gerenderter 3D-Film dem Museum entgegen. Danach betretet Ihr das Gebäude: Neben einer Empfangshalle und Aufenthaltsräumen locken die Ausstellungs-Säle mit nostalgischen Exponaten. Beim Durchschlendern findet Ihr Automatenplatinen, alte Namco-Prospekte und die Titelbilder der japanischen Namco-Hauszeitschrift. Zu jedem der sieben Spiele hat Namco einen Dia-Projektor aufgestellt, der die Animationsphasen aller Helden und Gegner-Sprites vor Euch ablaufen läßt. Über eine Jukebox lauscht Ihr Sound-FX und Spiele-Jingles.



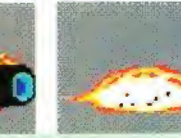
Das Hauptinteresse des Museumsbesuchers gilt den Spielen. Namco hat drei wegweisende Klassiker ("Pac-Man", "Pole Position" und "Galaga") um vier weniger bekannte Titel ergänzt: "Bosconian" ist ein in alle Richtungen scrollender Weltraumkampf mit Zwei-Wege-Laser und Sprachausgabe, "Rally X" ein Pac-Man-Vorläufer, dem auch gleich das Update beigelegt wurde. "Toy Pop" ist der jüngste Titel (Jhg. 1986): Eine Zwei-Spieler-Kinderzimmerschlacht mit Bonbon-Grafik und Tüftelelementen.

"Namco Museum Vol. 1" (weitere Teile sollen folgen) ist ein virtuelles Museum, das die meisten Multimedia-Produkte für den PC blaß aussehen läßt. Lediglich die Ladepausen erschweren den virtuellen Rundgang. Selbst wenn Ihr das Gebäude bis auf den letzten Schaukasten erforscht habt, werden Euch die authentischen Umsetzungen längerfristig fesseln. Aufgrund der ungebrochenen Spielbarkeit sind "Galaga" und "Pac-Man" nicht nur für Nostalgiker interessant. *wi*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140



"Pole Position", von Namco entwickelt, von Atari in den USA und Europa vermarktet, ist der Vorläufer aller modernen Formel-1-Rennspiele. Am besten spielt Ihr mit dem "Neocon"troller.



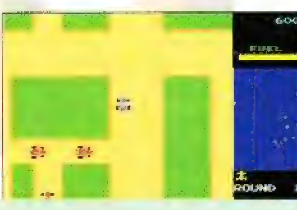
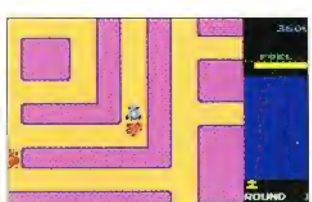

Zu jedem Spiel findet Ihr im Museum eine Diashow mit allen Animationsphasen: Hier eine Serie von fünf (der insgesamt sieben) Explosions-Frames von "Pole Position".



SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	NAMCO
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	80%

Verspielt: Sieben 1:1-Umsetzungen klassischer Automaten in phantasievoller Umgebung. Allein "Galaga" rechtfertigt den Kauf.



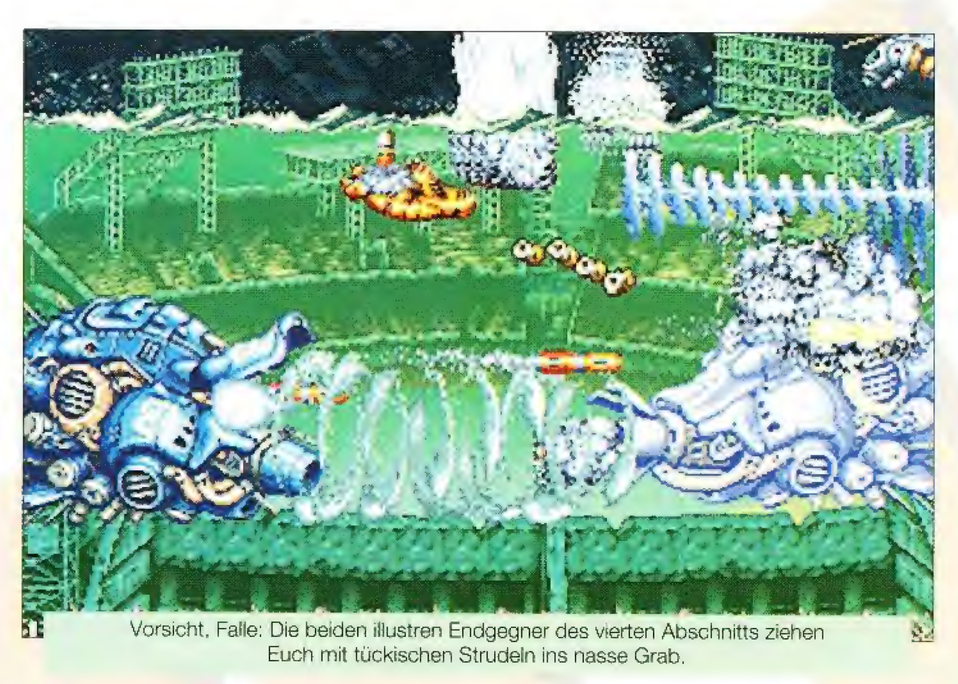



Sieben Namco-Automaten von 1980 bis 1986 sind im Museum ausgestellt: Der Weltraum-Scroller "Bosconian", "Pac-Man", der "Pac-Man"-Vorläufer "Rally X" mitsamt einer Neuauflage ("New Rally X"), die Action-Tüftelei "Toy Pop" (v.l.n.r). Die besten Spiele der CD sind "Galaga" und "Pole Position" (großes Bild).





Nix Multi-Player: Auch im Doppel dürfen nur zwei menschliche Spieler antreten.



Vorsicht, Falle: Die beiden illustren Endgegner des vierten Abschnitts ziehen Euch mit tückischen Strudeln ins nasse Grab.

V-Tennis

Warum verrät den japanischen Tennis-Programmierern niemand, daß sich Polygone für diese Sportart nicht eignen? "V-Tennis" ist zwar deutlich besser als "Powerserve Tennis", doch im direkten Vergleich zur Sprite-orientierten 16-Bit-Elite kommt es nur ins Achtelfinale: 16 Tennis-Cracks balgen sich in sechs malerisch gelegenen Arenen, nehmen an einem Turnier teil und betrachten das eigene Spiel aus gut zehn Kameraperspektiven – dennoch landet man schließlich bei der traditionellen TV-Übertragungs-Sichtweise. Wer will, kann eigene Spieler zusammenstellen (Vorsicht, japanische Menüs!) und sie auf Memory Card verewigen.
Die Polygon-Athleten beherrschen die üblichen Schläge, hechten elegant nach dem Filzball und werden von strengen Statistiken zensiert. Alles in allem ein solides bis gutes Tennisspektakel, das Polygon-technisch nicht besonders aufwendig ist. *mg*

Muster von Traumfabrik, Berlin. Tel.: 030/6915310



In the Hunt

Daß die Playstation-Hardware nicht nur für 3D-Spektakel geschaffen ist, beweist der scrollende Tiefsee-Shooter "In the Hunt". Die Umsetzung des (letzten) Irem-Automaten hält Euch mit keinem langwierigen Vorspann auf: Euer Missionsziel wird in zwei Sätzen umrissen. Ihr schließt die Luken Eures U-Boots und geht auf Feindfahrt. Euer Kampfschiff feuert in drei Richtungen: Torpedos bohren sich in Mini-U-Boote, Geschütze am Meeresboden deckt Ihr mit Minen ein. Widersteht ein Kampfschiff Eurem Beschuß, versenkt Ihr es mit nach oben rauschenden Granaten.
Eure Waffensysteme lassen sich durch Power-Ups umrüsten: Dem Standard-Torpedo weichen Explosivgeschosse oder rotierende Superraketen, nach Ergattern des "A"-Symbols entschweben Ballon-Bomben Euren Geschützrohren. Parallax-Scrolling gibt's zwar nur im dritten Level, dafür begeistern Euch detailverliebte, teils etwas pixelige Hintergrundgrafiken und Spezialeffekte: Am Nordpol dümpeln Wracks am Meeresboden, im Kanal regnen Fassadentrümmer auf Euch nieder und zerbersten in tausend Stücke. Neben dem originalen Spielhallen-Sound und -Modus gibt's die Playstation-Variante: Aufpolierte Audio-Tracks und ein zusätzliches Schild-Extra verleiten Euch trotz konventioneller 2D-Technik zu ausgedehnten Tauchfahrten. Größtes Manko bleibt die naturgemäß träge Steuerung, die Euch nicht immer eine Chance zum Ausweichen läßt. Die Memory Card speichert seltsamerweise nur Eure Punkte, was jedoch verschmerzbar ist: Die Unterwasserwelten sind nicht besonders lang, dafür überlebt Euer Schiff die Jungfernfahrt im Hard-Modus nur kurz. *tb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140

Auf Tauchfahrt habt Ihr gegen die bombenden Flugzeuge und Helikopter keine Chance. Um sie vom Himmel zu holen, steigt Ihr kurz an die Oberfläche empor und feuert mit Lasergeschützen und zielsuchenden Raketen.





Ihr gebt der versunkenen Stadt den Rest: Die Brückenpfeiler zerbersten unter Eurem Torpedo-Hagel



Nach der vertikalen Verfolgungsjagd durch eine Schlucht erschlagt Ihr den Steinriesen mit Felsblöcken



Sauber gerendert, Ranger: Bildschirm-füllende Raumschiffe und Walker drehen sich nahezu ruckfrei in 3D.



Im Feuersturm zischen Blitze durch den Raum.

Satte Explosionen lassen den Bildschirm beben.

Geschwader auf sechs Uhr! Mit "B" dreht Ihr Euer Raumschiff und ballert hinterrücks einfallende Abfangjäger ab.

Zu Fuß ist der Streuschuß die praktischste Waffe: Kleine Geschütze sind meist schwer zu treffen.

Zurück in die Zukunft: Ballerfans der ersten Stunde entdecken in "Rendering Ranger" Überbleibsel historischer Bildschirmschlachten: Im High-Score-Zeichensatz findet Ihr Totenköpfe und Kristalle des Orginal-"Turrican", aufsteigende Bonus-Punkte (unten) sind nur noch Oldie-Sammlern bekannt.



Rendering Ranger

SN

Freunde der Ballerkunst, hört die frohe Botschaft: Ein Meister des Shoot'em-Ups ist in unsere Gemeinde zurückgekehrt, um den Glauben an die Horizontalscroller zu erneuern. Manfred Trenz, Schöpfer der C-64-Klassiker "Katakis", "R-Type" und "Turrican", läßt (nach drei Jahren Programmierarbeit) Euren Bildschirm beben: "Rendering Ranger" bleibt streng auf kompromißloser Action-Schiene und führt Euch auf die verseuchte Oberfläche Eures besetzten Heimatplaneten. Mit Streuschuß, Laser, Reflektor-Waffe und Plasma-Wellen säubert Ihr zu Fuß die vor Aliens wimmelnden Gassen einer Ruinenstadt. Mit Waffen-Extras rüstet Ihr jede Wumme einzeln auf – nach dem Exitus geht nur die aktuelle Knarre flöten. Obendrein sorgen vier unterschiedliche Smart-Bombs für FX-Power. Ihr weicht züngelnden Flammen aus Bombenkratern aus und flüchtet vor abschmierenden Mode-7-Jägern, die eine weite Furche in die Plattformwelt reißen. Knatternde Geschütze treiben Euch in die Enge, Flugmechs greifen im Sturzflug an. Im Militär-Hauptquarter angekommen, schnappt Ihr Euch einen funktionstüchtigen Jäger und erhebt Euch in die rasenden Autoscroll-Levels des Weltraums. Dort empfängt Euch ein tosendes Blitzgewitter, Ihr geratet in ein verzwicktes Meteroitenfeld und zerstört einen gewaltigen Raumkreuzer (zuletzt gesehen in "R-Type"). Die gerenderten Endgegner füllen den Bildschirm beinahe aus und machen das Levelfinale zum FX-Trauma, blitzschnelle Parallax-Ebenen sausen im Hintergrund an Euch vorbei. Zum großen Showdown landet Ihr auf dem Alien-Planeten und infiltriert (jetzt wieder zu Fuß) das Nest der Höllenbrut.

In "Rendering Ranger" brennt ein FX-Feuerwerk ab, das selbst das "Super Turrican 2"-Inferno in den Schatten stellt: Zeitweise sind so viele Gegner und Schüsse gleichzeitig auf dem Bildschirm, daß Ihr den Parallax-Hintergrund nicht mehr sehen könnt. Euer Super Nintendo wird ausgereitzt – ohne 60-Hz-Umbau schaltet Eure deutsche Konsole gleich drei Gänge zurück. Steuerung und Kollissionsabfrage sind vorbildlich, nur ein paar neue Ideen hätten nicht geschadet: Ballerfans kennen alle Angriffstaktiken und Feindformationen schon aus älteren Spielen. Während die krachenden Digi-Sounds hervorragend auf das Kampfgeschehen abgestimmt sind, trommelt das Marschmusik-Orchester im Hintergrund etwas uninspiriert vor sich hin. Obendrein ist der Schwierigkeitsgrad zu hoch: Ohne ausgebaute Extrawaffe habt Ihr ab Level 3 keine Chance mehr. Die Konsequenz: Ihr notiert fleißig Paßwörter und wechselt vor jedem Crash schnell zu einer lahmen Waffe. *oe*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140





Das wird Dich lehren, einen MAN!AC zu bedrohen! Mit vier Super-Waffen richtet Ihr die Aliens zugrunde.



Streuschuß in alle Winkel: Mit den Zeigefingertasten dirigiert Ihr Eure Projektile in neun Richtungen.

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr
Sa. 10.00-18.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Fax: 02 51 / 52 79 71
An- / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 • 48151 Münster

MEGA DRIVE:

- AAH! REAL MONSTERS 69.95
- AERO THE ACROBAT 2 59.95
- ALADDIN 59.95
- ALIEN SOLDIER 79.95
- ASTERIX - Power of Gods 89.95
- ATP TENNIS 89.95
- BATMAN & ROBIN 89.95
- BATMAN FOREVER 79.95
- BIG HURT BASEBALL 89.95
- BONKERS 59.95
- BOOGERMAN 59.95
- BUBBLE & SQUEAK 49.95
- COMIX ZONE 89.95
- CUTTHROAT ISLAND 109.95
- DAFFY DUCK in Hollywood 79.95
- DAS DSCHUNGELBUCH 69.95
- DEMOLITION MAN 79.95
- DESERT STRIKE 59.95
- DIE SCHLÜMPFE 69.95
- Donald Duck Maui Mallard 109.95
- DUNE 2 109.95
- DYNAMITE HEADY 49.95
- EARTH WORM JIM 69.95
- ECCO THE DOLPHIN 2 69.95
- F1 World Championship Ed. 69.95
- FEVER PITCH - M. Basler 89.95
- FIFA SOCCER '96 89.95
- FLUX 69.95
- GARFIELD 89.95
- IZZY'S OLYMPIC QUEST 89.95
- JOHN MADDEN '96 89.95
- JUDGE DREDD 79.95
- JURASSIC PARK 2 59.95
- LIGHT CRUSADER 119.95
- MARSUPILAMI 99.95
- MC Donalds Treasure Land 59.95
- MEGA MAN WILLY WARS 69.95
- MICRO MACHINES '96 89.95
- NBA ACTION '95 89.95
- NBA LIVE '96 89.95
- NFL QUATERBACK '96 89.95
- NHL HOCKEY '96 89.95
- PAGEMASTER 59.95
- PETE SAMPRAS TENNIS 59.95
- PETE SAMPRAS '96 89.95
- PGA TOUR GOLF '96 89.95
- PHANTASY STAR IV <A> 109.95
- PHANTOM 2040 69.95
- PIRATES OF DARK WATER 49.95
- POWER RANGERS MOVIE 99.95
- PREMIER MANAGER 89.95
- PSYCHO PINBALL <A> 59.95
- REVOLUTION X 109.95
- RISTAR 59.95
- RUGBY WORLD CUP '95 59.95
- SAMURAI SHODOWN 89.95
- SENSIBLE SOCCER 59.95
- SEPERATION ANXIETY 109.95
- SHADOWRUN <US> 69.95
- SHINING FORCE 2 89.95
- SLAM MASTERS 59.95
- SOLEIL 109.95
- Sonic 1 & 2 & Dr.Robotnik's 89.95
- SONIC 3 69.95
- SONIC & KNUCKLES 69.95
- SONIC SPINBALL 59.95
- SPARKSTER 49.95
- SPEEDY GONZALES 89.95
- STARGATE 49.95
- STORY OF THOR 119.95
- STREET RACER <A> 79.95
- STRIKER 79.95
- SUBTERANIA 49.95
- SUPER SKIDMARKS 89.95
- SUPER STREETFIGHTER 2 109.95
- SYNDICATE 49.95
- THEME PARK 99.95
- TOTAL FOOTBALL 79.95
- URBAN STRIKE 59.95
- VECTORMAN 89.95
- VIRTUA RACING 119.95
- WATERWORLD 109.95
- W. GRETZKY ICEHOCKEY 89.95
- WEAPONLORD 109.95
- WRESTLEMANIA ARCADE 99.95
- WWF RAW 59.95
- X-MEN 2 89.95

SONDERANGEBOTE !!! MEGA DRIVE:

- 3 SPORT-GAMES: Super Monaco GP & Wimbledon Tennis & Ultimate Soccer 89.95
- ADV. OF MIGHTY MAX 34.95
- AERO THE ACROBAT 39.95
- ARCH RIVALS 29.95
- ASTERIX 49.95
- BALLZ 3D 29.95
- BATMAN RETURNS 39.95
- Bloodshoot / Battle Frenzy 49.95
- BRUTAL - Paws of Fury 39.95
- BUBSY THE BOBCAT 2 39.95
- BUCK ROGERS 49.95
- CASTLEVANIA 49.95
- CHAKAN 39.95
- CLAYFIGHTER 49.95
- COOL SPOT 39.95
- CORPORATION 29.95
- Cosmic Space. & Fantastic D. 39.95
- DAVIS CUP TENNIS 39.95
- DECAP ATTACK <A> 39.95
- DINO DINI'S SOCCER 39.95
- DR. ROBOTNIK 39.95
- E.A.Hockey & J. Madden 49.95
- ETERNAL CHAMPIONS 39.95
- EX-MUTANTS <A> 39.95
- FLINK 49.95
- GENERATION LOST 39.95
- GODS 39.95
- GRANDSLAM TENNIS 39.95
- GUNSTAR HEROES 49.95
- HURRICANES 39.95
- HYPERDUNK 39.95
- INCREDIBLE HULK 39.95
- INTERNATIONAL RUGBY 39.95
- JACK NICKLAUS GOLF 39.95
- JAMES POND 3 29.95
- J.MADDEN FOOTBALL '94 29.95
- J.MADDEN FOOTBALL '95 49.95
- JURASSIC PARK 49.95
- JUSTICE LEAGUE 59.95
- KICK OFF 3 39.95
- LEMMINGS 2 39.95
- MARKO'S MAGIC Football 39.95
- MEGA-LO-MANIA 39.95
- MEGA SWIV 39.95
- MEGA TURRICAN 49.95
- MICKEY MANIA 49.95
- MR. NUTZ 49.95
- MS. PACMAN 49.95
- MUTANT LEAGUE Football 49.95
- NBA JAM TOURNAMENT 69.95
- NFL QUATERBACK 49.95
- NHL HOCKEY '95 49.95
- NORMYS BEACH BABES 29.95
- OTTIFANTS 39.95
- PAC-MANIA 49.95
- PHELIOS 39.95
- POWERMONGER 29.95
- PRINCE OF PERSIA 49.95
- PUGGSY 29.95
- R.B.I. Baseball 39.95
- RASENMÄHERMANN 39.95
- RED ZONE 49.95
- RISE OF THE ROBOTS 39.95
- RIVID 39.95
- ROCKET KNIGHT ADV. 39.95
- SIMPSONS Bart Nightmare 39.95
- SIMPSONS Krusty S.Fun H. 29.95
- SIMPSONS Virtual Bart 49.95
- SKITCHIN 29.95
- SONIC 1 29.95
- SONIC 2 49.95
- STRIDER 29.95
- SUPER FANTASY ZONE 39.95
- SUPER KICK OFF 39.95
- SUPERMAN 39.95
- SWORD OF Vermillion <A> 29.95
- SYLVESTER & TWEETY 49.95
- TALMIT'S ADVENTURE 29.95
- T. Mutant Hero TURTLES 39.95
- TERMINATOR 34.95
- TERMINATOR 2 - J.Day 39.95
- TINY TOONS 39.95
- Tiny Toons -Acme All Stars 49.95
- TOE JAM & EARL 2 49.95
- TOUGHMAN CONTEST 49.95
- TRUE LIES 49.95
- WARLOCK 49.95
- WINTER CHALLENGE 39.95
- WINTER OLYMPICS 39.95
- WIZ'N LIZ 29.95
- WORLD CUP ITALIA '90 29.95
- WRESTLE WAR 39.95
- YOGI BEAR 39.95
- ZERO THE KAMIKAZE SQ. 49.95
- ZOMBIES 39.95
- ZOOL 39.95

SEGA 32 X:

- 32 X Grundgerät 219.95
- GOLF MAGAZINE 89.95
- KNUCKLES CHAOTIX 99.95
- KOLIBRI 109.95
- METAL HEAD 109.95
- MOTHERBASE 109.95
- MOTORCROSS CHAMP. 99.95
- SLAM CITY - S.Pippen <CD> 69.95
- STELLAR ASSAULT 89.95
- SUPREME WARRIOR <CD> 69.95
- VIRTUA FIGHTER 109.95
- WWF RAW 69.95

ZUBEHÖR MEGA DRIVE:

- MEGA DRIVE KONSOLE 159.95
- 3 / 6 BUTTON PAD je 29.95
- 6 BUTTON Infarot Joyads 79.95
- ACTION REPLAY 2 89.95
- JOYPAD VERLÄNGERUNG 12.95
- RGB <Scart> KABEL je 24.95
- SV 401 'Stick' 29.95
- SV 433 'Joystick' 29.95
- SV 437 'Programmable' 59.95

GAME GEAR:

- ACTION REPLAY 59.95
- ASTERIX - Secret Mission 49.95
- Asterix - Secret & T-Shirt 59.95
- AXE BATTLER 29.95
- CHAMPIONSHIP HOCKEY 39.95
- CHESSMASTER 39.95
- DEVILISH 39.95
- FANTASTIC DIZZY 29.95
- JOHN MADDEN '95 39.95
- KLAX 29.95
- MARKO'S MAGIC Football 39.95
- OLYMPIC GOLD 39.95
- PGA TOUR GOLF 39.95
- SONIC SPINBALL 39.95

SATURN HARDWARE:

- SATURN 619.95
- 6 PLAYER ADAPTER 69.95
- ACTION REPLAY 89.95
- ADAPTER 59.95
- Antennenkabel mit Bildfilter 54.95
- ARCADE RACER 109.95
- BACK UP MEMORY 99.95
- CONVERTER 69.95
- JOYPAD SATURN 49.95
- VIRTUA STICK 79.95

SATURN GAMES:

- BREAK THRU <j> 109.95
- BUG 99.95
- CASPER 119.95
- Clockwork Knight 1 & 2 je 89.95
- CYBER SPEEDWAY 89.95
- CYBERIA 119.95
- D'S DINNER <j> 109.95
- DAYTONA U.S.A. 119.95
- DIGITAL PINBALL 89.95
- F1 Live Information <j> 119.95
- FIRE PRO GAIDEN <j> 109.95
- GALACTIC ATTACK 119.95
- GALAXY FIGHT <j> 119.95
- GHEN WAR <US> 119.95
- HANG ON GP 95 <j> 129.95
- KING OF SPIRITS <j> 119.95
- LAYER SECTION <j> 119.95
- MYST 89.95
- MYSTERY MANSION 119.95
- NBA JAM TOURNAMENT 89.95
- NHL ALL STAR HOCKEY 99.95
- PANZER DRAGOON 109.95
- PEBBLE BEACH GOLF 89.95
- QUANTUM GATE <j> 119.95
- RACE DRIVIN <j> 89.95
- RAYMAN 89.95
- ROBOTICA 89.95
- SHANGHAI <US> 89.95
- SHINOBI X 99.95
- SLAM DUNK <j> 119.95
- STEAMGEAR MASH <j> 119.95
- STREETFIGHTER - MOVIE 79.95
- THEME PARK 109.95
- THUNDERHAWK 2 89.95
- TRUE PINBALL 89.95
- VICTORY GOAL 109.95
- VIRTUA COP & GUN 139.95
- VIRTUA FIGHTER 89.95
- VIRTUA FIGHTER 2 109.95
- VIRTUA FIGHTER REMIX 69.95
- VIRTUA VOLLEYBALL <j> 119.95
- VIRTUAL HYDLIDE 99.95
- VR BASEBALL 109.95
- WATERWORLD 89.95
- WORLD SERIES BASEBALL 89.95
- WORMS 89.95
- WWF RAW 89.95
- X-MEN <j> 129.95

MEGA CD:

- ADAPTER US / PAL 69.95
- 2 GAMES IN 1 49.95
- 5 GAMES IN 1 79.95
- ANIMALS 49.95
- ANOTHER WORLD 2 69.95
- BATMAN RETURNS 19.95
- BATTLE FRENZY 49.95
- BATTLECORPS 59.95
- BC RACERS 49.95
- BEAST 2 39.95
- BLACKHOLE ASSAULT 29.95
- CHUCK ROCK 39.95
- CHUCK ROCK 2 29.95
- DUNE <A> 69.95
- DUNGEON EXPLORER 89.95
- DUNGEON MASTER 2 89.95
- EARTHWORM JIM 79.95
- ECCO THE DOLPHIN 49.95
- ECCO THE DOLPHIN 2 59.95
- ESPN BASEBALL 39.95
- ETERNAL CHAMPIONS 89.95
- EYE OF THE BEHOLDER 59.95
- FAHRENHEIT 79.95
- FATAL FURY SPECIAL 89.95
- FIFA SOCCER 49.95
- FINAL FIGHT 29.95
- FLINK 39.95
- FORMULA 1 RACING 69.95
- HOOK 29.95
- JAGUAR XJ 220 39.95
- KEIO FLYING SQUADRONE 79.95
- LINKS 69.95
- LORDS OF THUNDER 89.95
- LUNAR 2 US 119.95
- MICKEY MANIA 59.95
- MICROCOSM 49.95
- MYSTERY MANSION 59.95
- NBA JAM 49.95
- NHL '94 29.95
- NIGHT TRAP 79.95
- POWERMONGER 29.95
- PUGGSY 29.95
- ROAD AVENGER 19.95
- SAMURAI SHODOWN 89.95
- SHINING FORCE 89.95
- SILPHEED 49.95
- SONIC 49.95
- SOULSTAR 49.95
- SPACE ADVENTURE 89.95
- SURGICAL STRIKE 79.95
- THUNDERHAWK 59.95
- WOLFCHILD 29.95
- WORLD CUP USA '94 49.95

SONDERANGEBOTE !!! SUPER NINTENDO:

- AAH! REAL MONSTERS 59.95
- ACTRAISER 2 59.95
- ADDAMS FAMILY 49.95
- AERO THE ACROBAT 2 59.95
- Battletoads in Battlemaniacs 49.95
- Battletoads Vs. Double D. 49.95
- BLACKHAWK <A> 49.95
- BLACKHAWK 59.95
- BRAINIES 39.95
- BRAWL BROTHERS 49.95
- CAPTAIN COMMANDO 59.95
- Champ. World Class Soccer 34.95
- CLAYFIGHTER <A> 49.95
- CLAYMATES 49.95
- COOL SPOT 59.95
- CYBERNATOR 39.95
- DARIUS TWIN <A> 39.95
- 49.95
- DR. FRANKEN 49.95
- DRAGON - Bruce Lee Story 49.95
- DSCHUNGELBUCH 59.95
- EARTH Defense Force <A> 49.95
- EARTHWORM JIM 69.95
- EEK! THE CAT 39.95
- EQUINOX 49.95
- F-ZERO 49.95
- FIEVEL - Der Mauswanderer 59.95
- FIFA SOCCER 59.95
- FIFA SOCCER ohne Verp. 49.95
- FLASHBACK 49.95
- Ghoul Patrol <Zombie 2> 39.95
- HAGANE 59.95
- HOLE IN ONE GOLF <A> 49.95
- HUMANS 49.95
- HURRICANES 49.95
- HYPER ZONE <A> 49.95
- INCR. CRASH DUMMIES 49.95
- INCREDIBLE HULK 59.95
- INDIANA JONES ADV. 49.95
- J. NICKLAUS GOLF <A> 49.95
- JELLY BOY <A> 59.95
- JUSTICE LEAGUE 59.95
- KING ARTHUR'S World <A> 59.95
- KING OF MONSTERS 49.95
- LAST ACTION HERO <A> 39.95
- LEGEND 39.95
- LEMMINGS 2 49.95
- LOST VIKINGS <A> 39.95
- MAGIC BOY <A> 39.95
- MAGIC SWORD <A> 49.95
- MARIO IS MISSING <A> 39.95
- MARKOS MAGIC FOOTBALL 59.95
- MEGA MAN X 59.95
- MICKEY MANIA 49.95
- MICRO MACHINES 39.95
- MR. NUTZ 49.95
- NHL HOCKEY '95 <A> 69.95
- OPERATION STARFISH 49.95
- PAC-ATTACK 49.95
- PAGEMASTER 49.95
- PHANTOM 2040 59.95
- PIERRE LE CHEF <A> 39.95
- PILOTWINGS 39.95
- PINBALL FANTASIES 59.95
- PITFALL 59.95
- PLOK 49.95
- PLOK <A> 39.95
- POP'N TWIN BEE 49.95
- POWER DRIVE 39.95
- PRINCE OF PERSIA <A> 49.95
- PUTTY SQUAD 49.95
- RASENMÄHERMANN <A> 59.95
- RISE OF THE ROBOTS 39.95
- SAILORMOON 49.95
- SHAQ FU <A> 49.95
- SOCCER KID <A> 49.95
- SONIC BLASTMAN <A> 49.95
- SPACE ACE <A> 49.95
- SPARKSTER 49.95
- SPECTRE 39.95
- SPIDERMAN & X-MEN 49.95
- SPIDERMAN - ANIMATED 59.95
- STAR WING <A> 39.95
- STARGATE 59.95
- STAR WING <A> 49.95
- STREET RACER 49.95
- STRIKER <A> 49.95
- SUPER ALESTE <A> 59.95
- SUPER BOMBERMAN 2 <A> 49.95
- SUPER DANY 49.95
- SUPER DROP ZONE 49.95
- SUPER ICE HOCKEY 49.95
- SUPER MARIO KART 64.95
- SUPER MARIO ALL STARS 64.95
- S. MARIO ALL STARS <A> 49.95
- SUPER MARIO WORLD <A> 49.95
- SUPER METROID <A> 59.95
- SUPER PANG 49.95
- SUPER PUTTY <A> 39.95
- S. RETURN OF THE JEDI 69.95
- SYNDICATE 49.95
- TIME SLIP <A> 39.95
- TINY TOONS <A> 39.95
- TRODDLERS <A> 49.95
- TURBO TOONS 49.95
- UTOPIA 59.95
- VORTEX 39.95
- WARLOCK 39.95
- WING COMMANDER <A> 49.95
- WORLD CUP USA '94 49.95
- WORLD HEROES 49.95
- YOUNG MERLIN <A> 49.95
- ZELDA 3 <A> 69.95
- ZERO THE Kamikaze S. <A> 59.95
- ZOMBIES 49.95
- ZOOP 59.95

SUPER NINTENDO:

- ACME ANIMATION 89.95
- ADDAMS Family Values <A> 69.95
- ANIMANIACS 89.95
- Asterix & Obelix 119.95
- BATMAN FOREVER 89.95
- BIG SKY TROOPER 109.95
- BIKER MICE FROM MARS 69.95
- BIOMETAL <A> 79.95
- BOOGERMAN 109.95
- CASTLEVANIA - VAMPIRE 99.95
- CHRONO TRIGGER US 139.95
- Chrono Trigger Hintbook 39.95
- CIRCUIT USA 99.95
- DAZE BEFORE X-MAS 69.95
- Death & Return of Superman 59.95
- DEMOLITION MAN 109.95
- DEMONS CREST 59.95
- DIRT RACER FX 99.95
- Donald Duck - Maui Mallard 119.95
- Donkey Kong Country 119.95
- Donkey Kong Country 2 119.95
- EARTHWORM JIM 2 99.95
- FIFA SOCCER '96 109.95
- FINAL FANTASY 2 US 129.95
- FINAL FANTASY 3 US 139.95
- F.F.3 Spielberater <A> 39.95
- FOREMAN FOR REAL 109.95
- HEBEREKE'S POPOON 69.95
- HUNGRY DINOSAURS 89.95
- ILLUSION OF TIME 99.95
- Int. Superstar Soccer Deluxe 119.95
- ITCHY & SCRATCHY 59.95
- IZZY'S OLYMPIC QUEST 89.95
- JOE & MAC 3 79.95
- JOHN MADDEN '96 109.95
- JUDGE DREDD 79.95
- JUNGLE STRIKE 79.95
- Kid Clown in Crazy Chase 59.95
- KILLER INSTINCT 129.95
- KIRBY'S DREAM COURSE 89.95
- KIRBY'S GHOST TRAP 89.95
- KÖNIG DER LÖWEN <A> 89.95
- LORD OF THE RING 89.95
- L. MATTHAUS SOCCER 79.95
- M. BASLER SOCCER <A> 89.95
- MASK 109.95
- MECHWARRIOR 3050 99.95
- MEGA MAN 7 99.95
- MEGA MAN X 2 99.95
- MICHAEL JORDAN CHAOS 59.95
- Mickey & Minni Circus M. 99.95
- MICRO MACHINES 2 99.95
- NBA - GIVE 'N 'GO 119.95
- NBA LIVE '96 109.95
- NHL HOCKEY '96 109.95
- PAC IN TIME 59.95
- PAC MAN 2 109.95
- PINOCCHIO 129.95
- PGA TOUR GOLF '96 109.95
- POCKY & ROCKY 2 69.95
- Porkey Haunted Holyd. 119.95
- POWER RANGERS 89.95
- POWER RANGERS 2 119.95
- PREHISTORIK MAN 99.95
- PRIMAL RAGE 99.95
- PUZZLE BOBBLE 119.95
- REVOLUTION X 109.95
- ROBOTREK <US> 89.95
- SECRET OF EVERMORE 109.95
- SECRET OF MANA 99.95
- SHADOWRUN 89.95
- SIM CITY 89.95
- SOCCER SHOOTOUT 89.95
- SOULBLAZER 99.95
- SPEEDY GONZALES 129.95
- Star Trek Deep Space 9 99.95
- STAR TREK N.G. 109.95
- STUNT RACE FX <A> 69.95
- SUPER ADV. ISLAND 2 59.95
- SUPER BC KID 99.95
- SUPER BOMBERMAN 3 99.95
- SUPER MARIO WORLD 2 99.95
- SUPER PUNCH OUT 69.95
- SUPER TURRICAN 2 89.95
- Tecmo Secret of the Stars <US> 119.95
- TETRIS 2 99.95
- TETRIS & DR. MARIO 79.95
- THEME PARK 99.95
- TIM IN TIBET 119.95
- TIMECOP 99.95
- TINY TOON - Wacky Sports 79.95
- TOP GEAR 2 99.95
- TOTAL FOOTBALL 99.95
- Ultimate Ruines of V. 2 <US> 119.95
- UNIRALLY 79.95
- URBAN STRIKE 99.95
- WATERWORLD 99.95
- WEAPON LORD 109.95
- WORLD MASTERS GOLF 109.95
- WORMS 99.95
- WRESTLEMANIA ARCADE 109.95
- X-MEN 69.95
- ZELDA 3 79.95

3 DO:

- ANOTHER WORLD 59.95
- CORPSE KILLER 69.95
- KINGDOM - FAR REACHES 69.95
- WAY OF THE WARRIOR 59.95
- UND VIELE MEHR AB ... 29.95

S-NES ZUBEHÖR:

- S-NES Konsole & Fifa Soccer & Super Mario All Stars 269.95
- 2 INFAROT-PADS 69.95
- 5 SPIELER ADAPTER 49.95
- 6 BUTTON PAD 29.95
- ADAPTER US / PAL 29.95
- ACTION REPLAY 3 89.95
- FIGHTER PAD (Ascii) 49.95
- FIGHTER STICK <Ascii> 89.95
- FREEWHEEL "Lenk-Pad" 49.95
- JOYBOARD "Sidewinder" 69.95
- JOYPAD VERLÄNGERUNG 14.95
- SCART / RGB KABEL 24.95
- S. Advantage Stick <Ascii> 49.95
- SV 336 Joystick 49.95
- SV 337 Pad 59.95
- SV 338 Topfighter 99.95

GAME BOY:

- GAME BOY & TETRIS 99.95
- GAME BOY <farbig> je 89.95
- ACTION REPLAY 49.95
- ASTERIX & OBELIX 59.95
- CLIFFHANGER 29.95
- DONKEY KONG LAND 49.95
- DRACULA 29.95
- DUCKTALES 2 59.95
- FIFA SOCCER 39.95
- KILLER INSTINCT 59.95
- LEMMINGS 2 39.95
- MEGA MAN IV 59.95
- MICKEY MOUSE V 59.95
- MICRO MACHINES 29.95
- MS PACMAN 49.95
- NBA JAM T.E. 59.95
- SCHLUMPFE, DIE 49.95
- SENSIBLE SOCCER 39.95
- STAR TREK <A> 49.95
- STREETFIGHTER 2 59.95
- SWORD OF HOPE <A> 39.95
- WARIOLAND 49.95
- ZELDA <A> 29.95

PLAY STATION:

- PLAY STATION 579.95
- ACTION REPLAY VOL. 2 69.95
- ASCII PAD 69.95
- ASCII STICK 109.95
- CONTROLLER 59.95
- EURO AV SCART KABEL 49.95
- HF ADAPTER 49.95
- JOYPAD VERLÄNGERUNG 19.95
- LINK KABEL 49.95
- MEMORY CARD 49.95
- MOUSE 59.95
- MULTI TAP 59.95
- neGcon 89.95
- 11th HOUR 89.95
- 3 DECATHLON 89.95
- AGILE WARRIOR 89.95
- AIR COMBAT 89.95
- ALONE IN THE DARK 2 109.95
- ASSAULT RIGS 89.95
- Battle Arena Toshinden 89.95
- CHAOS CONTROL 89.95
- CYBERSLED 89.95
- DESTRUCTION DERBY 99.95
- DIGITAL PINBALL 89.95
- DISK WORLD 89.95
- FIFA '96 89.95
- GOAL STORM 99.95
- HEBEREKE POPOITTO 79.95
- HI OCTANE 89.95
- INT. CHAMP. SOCCER 89.95
- JUMPING FLASH 89.95
- JUPITER STRIKE 89.95
- KILLEAK THE BLOOD 89.95
- KRAZY IVAN 99.95
- LEMMINGS 3D 89.95
- LOADED 89.95
- LONE SOLDIER 89.95
- NBA JAM TOURNAMENT 79.95
- NOVASTORM 89.95
- PARODIUS 89.95
- PGA TOUR GOLF 89.95
- PHILOSOMA 89.95
- PRIMAL RAGE 89.95
- PRO WRESTLING jap. 119.95
- RAIDEN PROJECT 89.95
- RAPID RELOAD 79.95
- RAYMAN 89.95
- REVOLUTION X 79.95
- RIDGE RACER 99.95
- SHELL SHOCK 89.95
- SHOCKWAVE ASSAULT 89.95
- STARBLADE ALPHA 89.95
- STREETFIGHTER - MOVIE 79.95
- STRIKER 96 89.95
- TEKKEN 109.95
- THEME PARK 89.95
- THUNDERHAWK 2 89.95
- TOTAL ECLIPSE TURBO 89.95
- TRUE PINBALL 89.95
- TWISTED METAL 59.95
- VIEWPOINT 89.95
- WAR HAWK 89.95
- WIPE OUT 99.95
- WORMS 89.95
- WWF - ARCADE GAME 89.95
- X-COM UFO DEFENSE 89.95

MANGA:

- verschiedene Titel ab 24.95

Händleranfragen erwünscht !!! • Auslandslieferungen nur gegen Postanweisung (DM 16.- Porto) • Versandpreise per Nachnahme DM 12,- • **Händleranfragen erwünscht !!!**

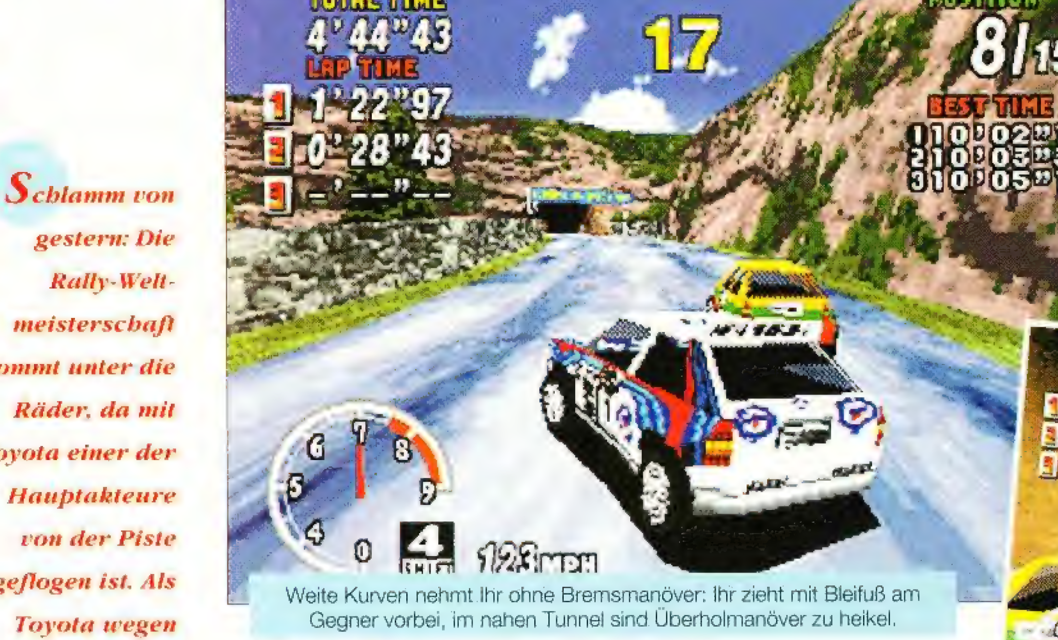
Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten !!! • A=ausländische Anleitung • **Die oben aufgeführten Artikel sind NEU !!!** • Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen !!!

Entwickler: AM3, Japan • Programmierung: Ryuchi Hattori, Osamu Hori, Kouichi Toya, • Grafik: Minoru Matsuura, Shiro Kinemura, Saori Wada, Yasuhiro Watanabe • Sound: Naomi Yamamoto, Tadahiko Inoue

Sega Rally Championship

IT'S A MANIAC

Schlamm von gestern: Die Rally-Weltmeisterschaft kommt unter die Räder, da mit Toyota einer der Hauptakteure von der Piste geflogen ist. Als Toyota wegen unzulässigem Tuning von einem Rennen disqualifiziert wurde, verabschiedete sich der Automobil-Konzern für unbestimmte Zeit vom Rally-Geschäft.



Weite Kurven nehmt Ihr ohne Bremsmanöver: Ihr zieht mit Bleifuß am Gegner vorbei, im nahen Tunnel sind Überholmanöver zu heikel.


Wer nicht permanent gegensteuert oder sein Sega-Lenkrad 'rumreißt, knallt alle paar Meter gegen den Streckenrand.

Mit Vollgas durch den Tunnel: Zu zweit wird's besonders eng, der Gegenspieler links drängt Euch an die Tunnelwand.

SATURN

"Daytona"-Fahrer und "Ridge Racer"-Spieler brettern mit 300 Sachen über den Pacours, Rally-Teilnehmer drücken geländebedingt weniger hart auf die Tube. Anstatt mit Bleifuß über Asphaltkurse zu heizen, braust Ihr in Segas jüngster Automatenumsetzung über Stock und Stein: Schlammstrecken und Kies fordern fahrerisches Feingefühl, in den Kurven jagt eine Rutschpartie die nächste. Egal ob Serengeti-Kurs, Waldausflug oder Gebirgsrennen: Ihr müßt Euch alle paar hundert Meter auf neues Gelände einstellen. Auf schlammigem Untergrund rutscht Ihr mit einer Vollbremsung durch die Kurve oder schaltet einen Gang runter, beim Asphalt-Rennen nutzt Ihr die Höchstbeschleunigung und schließt mit den Gegnern auf. Bevor Ihr Euch an die Meisterschaft wagt, macht Ihr Euch unter "Time Trial" mit der Steuerung vertraut: Neulinge steigen in den gemütlichen Toyota Celica, fortgeschrittene Rennfahrer fetzen mit dem schnelleren Lancia Delta durch die Pampa. Wer tüchtig üben will, fährt unter "Free Run" Endloskurse ab, Profis wollen ihre Bestzeiten aufmotzen und drehen nur drei Runden. Wer es genau wissen will, begutachtet im Replay-Modus seine Fehler und aktiviert unter Optionen den "Ghost Mode": Ihr fahrt Euer letztes Time-Trial-Rennen nach und tretet gegen einen Geisterwagen an. Wie in "Super Mario Kart" fährt der transparente Flitzer Euren letzten Kurs ab. Nur wer sich selbst überholt, stellt einen neuen Rekord auf.

Habt Ihr Euch an das neue Fahrgefühl gewöhnt, bastelt Ihr unter "Car Settings" Euer Wunschmobil zusammen: Ihr orientiert Komponenten wie Steuerung und Reifenhärte an Eurem Fahrstil oder konstruiert für jede Strecke unterschiedliche Modelle. Im nebenstehenden Kasten verrät Konstrukteur Bannert Tips für angehende Rally-Ingenieure. Seinen Eigenbau fährt der Auto-Bastler nur unter "Time Trial", im Arcade-Modus



In der Werkstatt

Wer sein Auto den persönlichen Vorlieben anpassen will, bastelt aus fünf Komponenten ein Wunschmodell zusammen und speichert unter "Car Settings" bis zu vier eigene Autos: Während Ihr mit "Blow off Valve" (3) die Zündkerzen austauscht und das Motorengeräusch verändert, wirken sich Reifenhärte (2) und Federung (5) auf die Kurvenlage aus: Für Schlammkurse empfehlen wir harte Reifen und weiche Federung. Eine empfindliche Übersetzung (4) erleichtert Schleudermanöver, Profis legen sich mit manueller Gangschaltung (1) in die Kurve.



Nach einem Rekord tragt Ihr bis zu drei Initialen ein: Die Polygon-Buchstaben rotieren um Euer Auto.



Robert donnert mit dem Toyota durch den Wald, Tobias (unten) probiert mit dem Delta die Ego-Ansicht aus.

Robert frohlockt: Kaum sind wir durchgestartet, flimmert bei Tobias "You Lose" über den Bildschirm.



Neben der Straße lauern Eure Fans: Die Zuschauerfamilien rücken mit Kind und Kegel an, sogar Waldi ist mit dabei.

müßt Ihr Euch auf die beiden Standard-Modelle verlassen. Für Kurseinführung und rasantes Rumgeschlingere empfiehlt sich ein Automatik-Modell, mit der Gangschaltung verfeinert Ihr Eure Kurvenlage und stellt neue Bestzeiten auf: Eine geschickte Schaltung legt Euren Wagen sanft in die Kurve, scharfe Bremsmanöver treiben die Tacho-Nadel in den Keller und provozieren halsbrecherische Schlitterpartien. Bevor Ihr mit Lancia oder Toyota über die Schlamm-Pacours' rutscht, entscheidet Ihr Euch für Championship- oder Practice-Rennen. Unter "Practice" fahrt Ihr auf beliebiger Strecke gegen einen Kontrahenten, der "Championship"-Modus lädt zur stressigen Weltmeisterschaft: Erreicht Ihr im ersten Rennen eine gute Plazierung, belegt Ihr auf dem nächsten Kurs eine bessere Startposition. Erst in den Bergen drängelt Ihr Euch bis zum ersten Platz vor. Wollen die Freunde mitrasen, wählt Ihr den Zweispielermodus: Ihr düst mit einem Kumpel über einen horizontal geteilten Wunschkurs. *rb*



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	87 %
SOUND	73 %
SPIELSPASS	89 %

Sega strikes back: Hochmotivierendes Rally-Gerase mit toller Steuerung, eindrucksvoller Optik und Zwei-Spieler-Bonus.

Zur Standardauswahl gehören drei Kurse und zwei Wagenmodelle. Plaziert Ihr Euch im "Championship"-Rennen als erster, überrascht Euch ein vierter Kurs: Auf der "Lakeside"-Strecke braust Ihr an einem idyllischen See vorbei. Nur Meisterfahrer kommen auf den ersten Platz, anschließend wird das Automobil-Angebot um ein neues Modell erweitert: Der Lancia Stratos ist noch flotter als die Delta-Version. Profis kitzeln mit dem Rally-Geschoß das Letzte aus den Kursen raus.

SCHLAMMSCHLACHT • Trotz vereinzelter Polygonfehler und Flackereinlagen überzeugt die Rally-Optik: Die Geländetexturen sind detailliert und plastisch, feine Farbschattierungen lassen die die grobe "Daytona"-Auflösung vergessen. Der Wagen wirkt mit realistischem Geländegang mehr wie ein Modellauto als ein Polygonkonstrukt, sogar an Kurvenlage der Räder und zwei Insassen wurde gedacht. Die Kritik am "Daytona"-Gejaule hat sich Sega zur Herzen genommen, als Musik unterhalten Euch aufwendig arrangierte Rockstücke. Die Steuerung setzt mit Slide-Orgien und genialer Kurvenlage neue Maßstäbe, der Zwei-Spieler-Modus ist für gesellige Abende ein spielerisches Meisterstück: Detailtreue und Geschwindigkeit leiden kaum unter dem Splitscreen. Kein anderes 32-Bit-Rennspiel verwöhnt mit so vielen Optionen und ausgereiftem Design: Zugreifen!



Rally-Feeling: Euer Beifahrer warnt mit Sprachausgabe und Symbolen vor der nächsten Kurve.



Realistische Lichtverhältnisse: Im Tunnel wird die Farbpalette abgedunkelt, draußen herrscht eitel Sonneschein.



Stolper-Kurs: Wer in der Wüste zu schnell fährt, hoppelt über den Pacours. Rechts seht Ihr die Replay-Variante.



Nach "Time Trial" nehmt Ihr mit "Replay" Euren Fahrstil unter die Lupe: Hier segelt Euer Lancia über einen Hügel.

Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.

Produzent: Shigeru Yokoyama • **Design:** Takuya Iwasaki • **Programmierung:** Takashi Fukawa • **Grafik:** Kenji Saitoh • **Sound:** Shinji Hosoe, Ayako Saso, Nobuyoshi Sano

Ridge Racer Revolution



Wenn Andreas einen ganzen Vormittag lang am Fenster steht und auf den Postboten wartet, kann das nur zweierlei bedeuten: Entweder er wartet auf neue Felgen für seinen Wagen, oder ein neuer "Ridge Racer" naht. Nachdem Robert sich stundenlang mit "Sega Rally" im Spielezimmer einschloß, tat's ihm der Kollege gleich: Mit "Ridge Racer Revolution" und hastig zusammengeklaubter Notverpflegung verschwindet Andreas flugs in der Wohnung und heizt den Projektor an.

Mit neuen Spielfeatures hat Namco zwar gespart, diese aber mit Bedacht ausgewählt: Zuerst fällt Euch der Rückspiegel ins Auge, den Automatenkenner bereits aus "Ridge Racer 2" kennen. Wußtet Ihr beim ersten Teil nie, wer hinter Euch zum Überholen ansetzt, könnt Ihr jetzt genau verfolgen, von wo sich der Gegner nähert – wer den ankommenden Wagen abdrängt, wird genauso wenig bestraft wie gewisse Formel-1-Dämonen. Um Euren Blick öfters auf den Rückspiegel zu lenken, gibt's eine warnende Kommentatorenstimme und wesentlich aufdringlichere Gegnerautos: Wer bei "Ridge Racer" einen Wagen hinter sich ließ und vernünftig weiterfuhr, bekam den Kontrahenten erst wieder beim Überrunden zu Gesicht – in "Ridge Racer Revolution" tauchen vermeintlich abgehängte Fahrzeuge plötzlich wieder hinter Euch auf.

Modifiziert wurde auch das Fahrverhalten Eurer vier Rennautos (schießt Ihr alle "Galaga"-Raumer ab, stehen **zwölf Renner** bereit): Wer durch eine Kurve schlittern will, muß wesentlich behutsamer steuern als beim ersten "Ridge Racer". Nur Cracks bestehen auf ihre Powerslides – bis sie merken, daß man (meist) anders viel schneller durch die Kurve kommt!

Alles Kleinigkeiten? Für den Kenner nicht – der Durchschnitts-Fahrer freut sich über eine neue Strecke mit insgesamt zwei Ausbaustufen, der Rückwärts-Option (wenn Ihr durchgespielt habt) und insgesamt 18 Geschwindigkeits-Stufen (die Autos fahren schneller, die Strecken sind schwerer zu meistern). Ihr heizt durch Tunnels, am Strand vorbei und über abgesperrte Highways. Eine Serpentinenstraße führt Euch mit Top-Speed den Berg hinauf und noch schneller wieder hinunter. Ihr durchfahrt höllische Engstellen und verliert bei einigen Passagen den Boden unter den Rädern. Wem die Jagd auf die Bestzeit (nach mehreren Wochen) zu langweilig wird, rekrutiert einen

Spielt das "Galactic Dancing" von "Galaga" durch und Ihr erhaltet die acht bekannten Zusatzschlitten.



















Sonnenuntergang über Monamco: Wie beim Vorgänger rast Ihr zu verschiedenen Tageszeiten über die Kurse.



Feintuning: Lenkt Ihr in eine Kurve ein, bewegen sich die Vorderräder.



Wer die Vorwärts-Strecken durchspielt, wählt danach unter zwei bis vier Geschwindigkeits-Stufen aus.



Grafik-Crash: Hier fühlen sich zwei gegnerische Fahrer besonders voneinander angezogen.



Achtung, Schleichwerbung: Neben Neocon, "Tekken" und "Pac-Man" wird auch Namcos "Xevious" bedacht.



Killer Application: Neben dem schwarzen Lamborghini fährt auch ein weißer McLaren F1 mit.

In der längsten Ausbaustufe fahrt Ihr gut vier Minuten, bis das Rennen (drei Runden) beendet ist.



Achtung, fertig, los: Das nette Japano-Mädel verrät nur dem Sieger ihre Nummer.


Idyllisches Küstenpanorama mit radikalen Steilkurven. Wer schafft's ohne zu schlittern?


Abgedreht: Wenn Euch der gegnerische Fahrer nicht freiwillig vorbeiläßt, rempelt ihn von der Strecke!



Schon wieder nix: Nur wenn Ihr den weißen McLaren hinter Euch haltet, dürft Ihr ihn später einmal lenken.



Die Miniatur-Version der Golden-Gate-Bridge bekommt Ihr zweimal unter die Räder.


Eine kurvige Serpentinen-Straße ist das Highlight der neuen Strecke – Schwindelgefühl inklusive.



Die Rückwärts-Variante der Kurse streßt Euch mithaarsträubenden Kurvenkombinationen

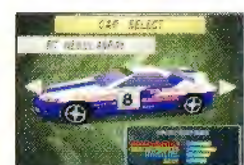
Die Pac-Man-Schikane packen nur Gasfuß-Akrobaten und Profi-Slider.

Freund als Sparringspartner. Einen Split-Screen-Modus wie bei "Sega Rally" gibt es zwar nicht, statt dessen müßt Ihr zwei Playstations miteinander vernetzen. Neben der neuen Strecke könnt Ihr dann sogar auf dem alten "Ridge Racer"-Kurs herumfahren! Damit PS-Neulinge eine Chance gegenüber Berufs-Racern behalten, fährt der zurückliegende Wagen schneller als sein Vordermann – doch dank Rückspiegel wird Euch der Führende nicht so schnell vorbeilassen.

Auch diesmal sind zwei versteckte Boliden mit dabei: Der schwarze Lamborghini und ein weißer McLaren F1. *ak*

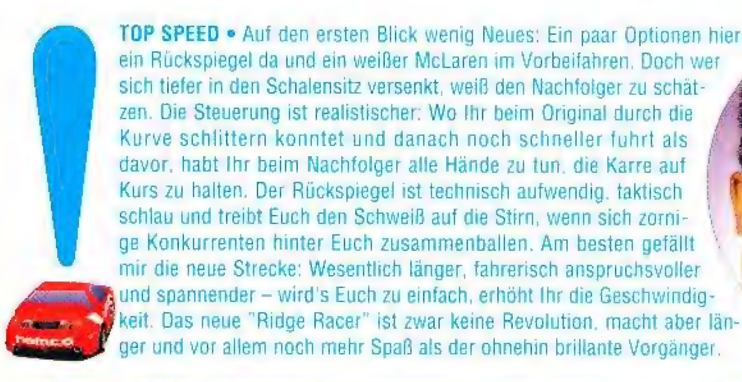
Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140
Die deutsche Version erscheint leider erst im März.

Alle Fahrzeuge unterscheiden sich in vier Kriterien voneinander: Maximales Tempo und hohe Beschleunigung geben meist mit mäßigem Grip und störrischer Steuerung einher – und umgekehrt.






TOP SPEED • Auf den ersten Blick wenig Neues: Ein paar Optionen hier, ein Rückspiegel da und ein weißer McLaren im Vorbeifahren. Doch wer sich tiefer in den Schalensitz versenkt, weiß den Nachfolger zu schätzen. Die Steuerung ist realistischer: Wo Ihr beim Original durch die Kurve schlittern konntet und danach noch schneller fuhrt als davor, habt Ihr beim Nachfolger alle Hände zu tun, die Karre auf Kurs zu halten. Der Rückspiegel ist technisch aufwendig, taktisch schlau und treibt Euch den Schweiß auf die Stirn, wenn sich zornige Konkurrenten hinter Euch zusammenballen. Am besten gefällt mir die neue Strecke: Wesentlich länger, fahrerisch anspruchsvoller und spannender – wird's Euch zu einfach, erhöht Ihr die Geschwindigkeit. Das neue "Ridge Racer" ist zwar keine Revolution, macht aber länger und vor allem noch mehr Spaß als der ohnehin brillante Vorgänger.



Wer den aufgemotzten Testarossa über die Strandpromenade lenkt, hat keinen Blick mehr für Strandschönheiten, Surfer und Segelflieger.



HERSTELLER	NAMCO
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	86 %
SOUND	84 %
SPIELSPASS	88 %

Furiose Fortsetzung des Bestsellers. Dank kilometerlanger Strecke und realistischer Steuerung noch fesselnder.

Andere Versionen
Den Vorgänger "Ridge Racer" haben wir in Ausgabe 10/95 mit 86% Spielspaß bewertet.

Rally GEGEN Racer

"Ridge Racer Revolution" und "Sega Rally" im Vergleich: Hochgeschwindigkeits-pacours oder Offroad-Kurse? Wir schlüsseln unsere Wertungen auf.



Zwei Spiele, ein Tunnel: Bei "Ridge Racer Revolution" wirken die kurzen Strecken durch das Lichtermeer realistischer als bei Segas Rally-Weltmeisterschaft.


Sliden will gelernt sein: Wer nicht rechtzeitig gegensteuert, kreiselt über den Kurs.



Von außen: "Sega Rally" spielt sich aus dieser Perspektive besser als "Ridge Racer".


Von innen: Der ultimative Geschwindigkeitsrausch für "Revolution"-Piloten.

Krisenstimmung in der Redaktion: Machen Segas Rally-Raser oder Namcos Racer das Rennen? Nach hitziger Debatte entscheidet die Jury für "Sega Rally". "Ridge Racer Revolution" liegt mit 88 Prozent knapp hinter dem Saturn-Hit: Ein knappes Ergebnis. Trotz dieser Wertung startet Andreas lieber mit dem schwarzen Lamborghini durch. Sein Motto (sitzt mit Sonnenbrille vor dem Projektor): "Lieber mit 300 über eine Bodenwelle als mit 140 durch den Sandkasten." Wie der Vorgänger setzt "Ridge Racer Revolution" auf Geschwindigkeitsrausch, flotte Techno-Rhythmen und erbarmungslos schnelle Grafik treiben den Adrenalinspiegel in die Höhe. Unter 14 unterschiedlichen Autos findet jeder sein Traummobil, leider müßt Ihr Euch wieder mit einem Kurs zufriedengeben. Morgenröte, schicke Texturen und viele Gags hinterlassen einen starken Eindruck, dem eleganten "Ridge Racer"-Reiz können sich auch Sega-Fahrer kaum entziehen. Trotzdem überzeugt Segas Titel mit Optionsvielfalt, pompöser Grafik und einer traumhaften Steuerung. Wer einen Renntitel mit spielerischem Tiefgang sucht, ist bei "Sega Rally" genau richtig: Ihr schlingert wochenlang über vier unterschiedliche Strecken, freut Euch über die innovative Bastel-Option und perfektioniert Euren Fahrstil im Wettstreit mit einem transparaneten Geisterauto. Habt Ihr Euch an Grafik und Optionen sattgespielt, bleibt noch immer der Zwei-Spieler-Modus: Für den umständlichen "Revolution"-Link müßt Ihr zwei Playstations haben. Der "Sega Rally"-Splitscreen verursacht weniger Aufwand und fährt sich genauso gut wie der Ein-Spieler-Modus. Nur ein Prozent Wertungsdifferenz macht die Entscheidung nicht leichter, ein Kaufargument für die Hardware sind beide Spiele. *rb/ak*

Gags am Rande

Wer "Ridge Racer" oder "Sega Rally" zum ersten Mal in die Konsole legt, achtet nur auf den Gesamteindruck. Namco-Fahrer fegen mit 300 Sachen durch die Karpaten, "Sega Rally"-Neulinge konzentrieren sich auf die Steuerung: Dem gehetzten Rennfahrer bleibt kaum Zeit, die aufwendige Hintergrundoptik zu beobachten, viele Details fallen nur Eurem Beifahrer ins Auge. Aufmerksame Zuschauer bemerken am Streckenrand Gags wie Reklametafeln oder Segelboote, auffällige HIntergrundelemente wie Hubschrauber oder Flugzeuge fliegen dem Fahrer durchs Blickfeld. Mit witzigen Details wie einer Schwebebahn, Basthütten oder einem Luftschiff bietet "Ridge Racer" mehr Gags als der Sega-Konkurrent: Rally-Teilnehmer entdecken in der Wüste Zebras und Elefanten, besonders gute Fahrer holen im "Practice"-Mode einen Helikopter ein. Sega setzt auf Optionsvielfalt und Spieldesign, psychologisch hat "Ridge Racer" die Nase vorn: Palmenstrand und Techno-Sound schaffen die ideale Urlaubsszenerie.


Gags am laufenden Meter: Flugzeug, Schwebebahn, Luftschiff und Plakat.

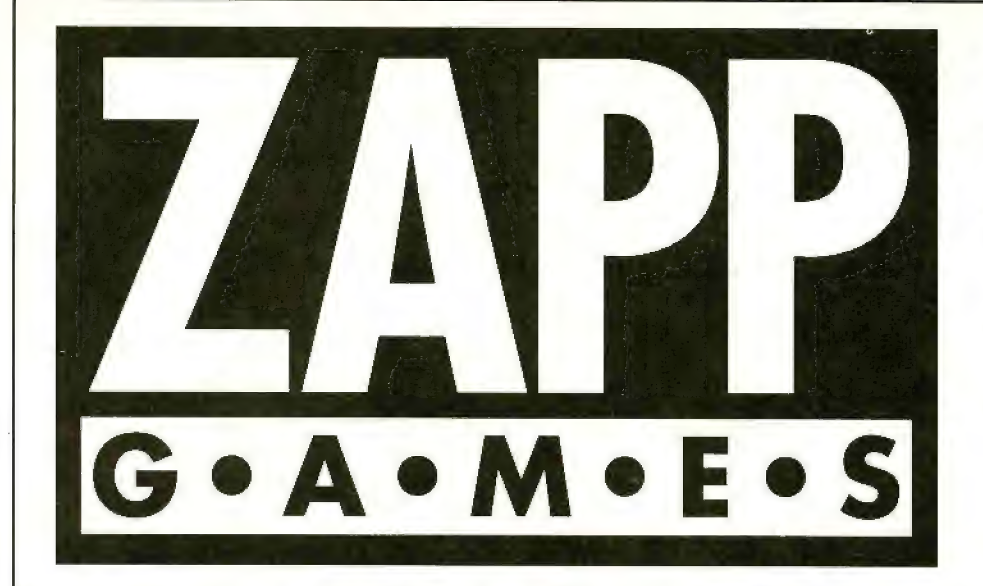
Weniger Drumherum beim Sega-Konkurrenten: Elefanten und Zebra.

PRO UND CONTRA

	Sega Rally	Ridge Racer Revolution
Strecken	4	1; im Linkmodus 2
Kursverlängerungen	nein	2
Autos	3	14
Musik	6 Rockstücke	11 Rave-Tracks
Zwei-Spieler-Modus	Split-Screen	Link-Modus
Features	Ghost Car, Replay	einstellbare Tageszeit, Rückspiegel, Replay
Time Trial	3 Runden, Free-Run	3 Runden, Free-Run
Auto-Eigenbau	ja	nein
Räder drehen sich	ja	ja
Perspektiven	Ego, eine von außen	Ego, eine von außen
Zusatz-Controller	Sega-Lenkrad	Namco-Neocon

TECHNIK

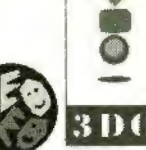
Höchstgeschwindigkeit	ca. 240 km/h	238 km/h
von 0 auf 100	1,52 Sekunden	2,15 Sekunden
von 0 auf 200	4,71 Sekunden	5,01 Sekunden
Bremsweg (100 auf 0)	2,28 Sekunden	3,12 Sekunden







NEO GEO





SEGA SATURN

PlayStation

☎ 06131/23 04 92

SUPER NES DT:

EARTHWORM JIM 2	139,–
DONKEY KONG 2	149,–
SECRET OF EVERMORE DT	129,–
WEAPONLORD	129,–
CIVILISATION	149,–
BREATH OF FIRE 2	I.V.
LUFIA 2	I.V.
SEVENTH SAGA 2	I.V.

MEGA DRIVE/32X:

VECTORMAN	129,–
PHANTASY STAR 4 PAL	139,–
DEEP SPACE NINE	139,–
VIRTUA FIGHTER 32X	139,–
KOLIBRI	129,–

3DO

KILLING TIME	129,–
POET	139,–
STARFIGHTER 2000	139,–
SHOCKWAVE 2	129,–

SEGA SATURN:

LAYER SECTION JP	129,–
WORLD ADV. M. COM. JP	189,–
THE DUEL JP	139,–
WING ARMS JP	139,–
TWIN BEE JP	139,–
RAYMAN US	139,–
SOLAR ECLIPSE US	I.V.
U.V.M.	

SATURN:

HIGH VELOCITY	129,–
F1 LIVE INFORMATION	139,–
GP 95	139,–
TOSHINDEN S	129,–
X-MEN	139,–
GALAXY FIGHT	139,–
SEGA RALLY	129,–
VIRTUA COP	169,–
VIRTUA RACING	139,–
VIRTUA FIGHTER 2	139,–
U.V.M.	

NEO-GEO:

KABUKI KLASH	129,–
CROSSED SWORDS 2	129,–
PULSTAR	129,–
SAMURAI SHODOWN 3	I.V.
TITEL AB 49,–	

PLAYSTATION PAL:

ESPN EXTREME	99,–
STARBLADE ALPHA	99,–
WARHAWK	99,–
VIEWPOINT	119,–
FIFA 96	119,–
HIGH OCTANE	119,–

PLAYSTATION US/JAP:

TWISTED METAL	139,–
LOADED	I.V.
LONE SOLDIER	I.V.
RIDGE RACER REVOLUTION	I.V.
TOSHINDEN 2	I.V.
U.V.M.	



ZAPP GOES INTERNET: HTTP://www.uni-mainz.de/˜skars

--- BEST GAMES IN TOWN ---

A. THIELEN • ROCHUSSTR. 11 • 55116 MAINZ

TEL: 06131/23 04 92 • FAX: 06131/23 04 93

Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

ZAPP
G•A•M•E•S



LINE EDITION

SONY PLAYSTATION:		SEGA SATURN:		SUPER NINTENDO:	
Loaded DT	99,90	Darius Gaiden JP	129,90	Yoshies Island DT	119,90
Fade To Black US	129,90	Dragon Force JP	129,90	Breath of Fire 2 US	129,90
Viewpoint US	129,90	Feda JP	129,90	Donkey Kong C. 2	129,90
Wing Comm. 3 US	129,90	Guardian Heroes JP	129,90	Final Fantasy 2 US	129,90
Carnage Heart JP	139,90	Gunbird JP	129,90	7th Saga 2 US	139,90
Ridge Racer 2 JP	139,90	In the Hunt JP	129,90	Final Fantasy 3 US	139,90
Stahlfeder JP	139,90	Landstalker 2 JP	129,90	Lufia 2 US	139,90
Toshinden 2 JP	139,90	Lunar Silver Star JP	129,90	Chrono Trigger US	149,90
Two Tenkaku JP	139,90	Sega Rally US	129,90	Final Fight 3 JP	149,90
Alone i.t. Dark 2 JP	149,90	Toshinden JP	129,90	Front Mission 1 JP	149,90
Air Land Battle JP	149,90	X-Men JP	129,90	Tales of Phantasia	159,90
Horned Owl+Gun JP	149,90	Virtua Fighter 2 US	129,90	Dragon Quest 6 JP	call
Kileak Blood 2 JP	149,90	Gotha 2 JP	139,90	Front Mission 2	call
Resident Evil JP	149,90	Virtua Cop+Gun	149,90	Mario RPG	call
Streetfight. Alpha JP	149,90	Legend of Thor JP	call	Ogre Battle 2 JP	call
Castlevania (Dracula X)	call	Panzer Dragoon 2 JP	call	Romancing Saga 3	call

COOLE HARDWARE:	
Playstation	ab 589,00
Sega Saturn	ab 599,90
Univ.-Adapter Saturn	59,90
Saturn Pad (Orig. Jap.)	Call

Magazine ab **DM 3,90** !

Hintbücher, Movelisten, Komplettlösungen schon ab **14,90**! Chrono Trigger, Final Fantasy 3, Virtua Fighter 2, Killer Instinct, X-Men, 7th Saga uvm.!

Irrtümer, Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Wir haften nicht für Inkompatibilität

>>Händleranfragen erwünscht<<

LINE EDITION Medienvertrieb
Postfach 13 23 · 71257 Weil der Stadt
☎ 07033 / 80237 · Fax 07033 / 2008

Produzent: John Smedley, Robert Baumsteiger • **Programmierung:** Craig Broadbooks, Paul Willman, Tom Braski, Joe Wilkerson • **Grafik:** David Fenderson, John Scharman, Allyn Welty, Andy Jaros, Kevin Toft, Andrew Dennis • **Sound:** Rex Baca, Joe Hight, Angi Carson

NHL Face Off

Start frei für die Sony-eigene Sportschau: "NHL Face Off" und die anderen American-Sports-Titel nehmen den Kampf gegen EA Sports auf. Entgegen dem aktuellen Polygon-Trend bedient sich die Eishockey-Simulation herkömmlicher Sprites bei der Spieler-Darstellung, verzichtet aber nicht auf ein stufenlos zoomendes und rotierendes 3D-Stadion, das aus **vier Perspektiven** zu sehen ist. Diese können während des Spiels via Select-Taste jederzeit durchgeschaltet werden.

Kaum liegt die CD in der Playstation, folgt wenig später das Hauptmenü. Sony hält sich nicht lange mit Live-Video und anderen Sekundär-Features auf, sondern kommt gleich auf den Punkt. Das zentrale Menü erinnert frappant an die sachliche Präsentation der EA-Sports-Titel und lädt Euch zu Freundschaftsspielen, einer kompletten Saison und den Play-Offs ein. Der Multi-Player-Adapter wird leider nicht unterstützt, maximal zwei Spieler kämpfen in einem Team oder gegeneinander. In diversen Untermenüs stellt Ihr alle denkbaren Parameter ein, studiert ausführliche Statistiken und analysiert die Player-Cards der NHL-Teams – immer mit der Information im Mittelpunkt, ohne lästigen Grafik-Firlefanz.

Auf dem Eis ist dann Schluß mit der Zurückhaltung: Blaue und rote Kreise kennzeichnen die jeweils hörigen Spieler, flottes Kombinationsspiel, Schlagschüsse, Direkt-Abnahmen, Cross- und Bodychecks prägen das Geschehen. Entsprechend Euren Wünschen könnt Ihr Spieler tauschen, eigene Angriffs- und Verteidigungslinien bilden sowie neue Kufen-Cracks erstellen. Wer eines Gretzky's überdrüssig ist, bastelt sich einfach den "Bumm-Bumm-Knauf" und stellt sein Team entsprechend um. Drei Schwierigkeitsgrade werden individuellen Joypad-Talenten gerecht, ein jederzeit zuschaltbares "Instant Replay" wiederholt sehenswerte Aktionen ein ums andere Mal. *mg*

Muster von Dynatex, Dortmund, Tel: 0231/556140

Bei unseren Test-Sessions hat sich gezeigt, daß die Diagonal-Perspektive die beste Übersicht bietet und dennoch sehr dynamisch wirkt. Bei der optisch interessanten Zoom-Einstellung seht Ihr zu oft pixelige Spieler; die Kamerapositionen an der Seite (horizontales Scrolling) und hinter dem Tor (vertikales Scrolling) sind dagegen problemlos anwendbar.



Übersicht statt Optik: Rechts oben seht Ihr dieselbe Szene aus der hervorragenden Diagonal-Perspektive.



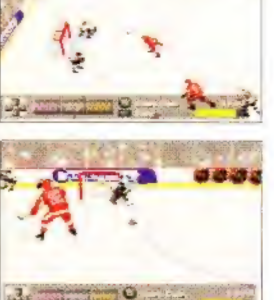
Das Hauptmenü ist nüchtern präsentiert – und kommt EA-Sports-Veteranen ziemlich vertraut vor...



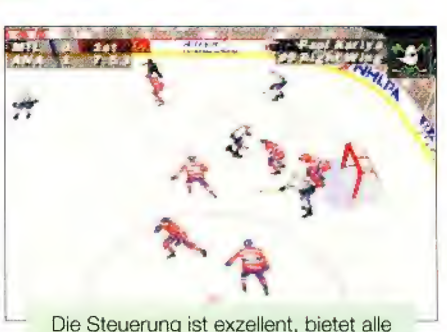
Jeder Spieler wird auf zwei Seiten mit ausführlichen Statistiken der letzten NHL-Saison gewürdigt.

PLAYOFF-POWER • Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben: Noch bevor EA Sports ihr 'NHL Hockey' für die Playstation veröffentlicht, bedient Sony die Hockey-Cracks mit einem hochkarätigen Puck-Spektakel. Die Entwickler verzichteten auf jeglichen CD-Schnickschnack, konzentrierten sich auf die Eis-Action. Mit Erfolg: Die 3D-Grafik ist flott, annähernd fehlerfrei und detaillierter als bei Segas 'NHL All-Star' auf dem Saturn. Dabei fallen deutlich mehr Tore als bei den taktisch etwas versierteren EA-Hockeys auf den 16-Bittern, auch Schlagschüsse gehen mal rein. Teilweise hätte ich den Spielern jedoch mehr Animationsphasen gewünscht. Focus auf das Wesentliche: Das Motto ist heutzutage selten, wurde aber konsequent und professionell umgesetzt. Ergebnis: Das mit Abstand beste Next-Generation-Hockey mit erfreulich kurzen Ladezeiten.






Rechts oben könnt Ihr ablesen, wer gerade den Puck führt und bestimmt so Eure Taktik.


Die Steuerung ist exzellent, bietet alle wesentlichen Optionen ohne mit Knopfbelegungs-Overkill zu verwirren.



Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



GROBI'S GAMESHOP





☎ 0 55 22 / 7 34 77

Besucht unser Ladengeschäft

Super Nintendo

Asterix & Obelix dt	129,–
Batman Forever dt.	119,–
Breath of Fire 2 us	149,–
Bomberman 3	119,–
Casper Dez.	129,–
Castlevania Vampire dt	139,–
Demolition Man	119,–
Donkey Kong C. 2 us	149,–
Donkey Kong C. 2 dt	139,–
Earthworm Jim 2 dt.	129,–
FIFA Soccer 96	109,–
Hagane dt.	119,–
Inter. Star Soccer 2	129,–
Justice League dt.	129,–
Killer Instinct us.	149,–
Mario World 2 dt.	119,–
Mega Man X2 dt.	119,–
Mega Man 7 dt.	119,–
NBA Jam Tour dt.	129,–
NBA Live 96	109,–
NHL 96	109,–
Primal Rage dt.	139,–
Pac Man 2 dt.	119,–
Pinocchio dt.	129,–
Secret of Evermore dt.	119,–
Secret of Evermore us	149,–
Shadowrun dt.	129,–
Stargate dt.	126,–
Samurai Shodown dt.	129,–
Syndicate dt.	99,–
Striker dt.	69,–
Shootout Soccer dt.	119,–
Super Turrican 2 dt.	119,–
Super Dropzone dt.	119,–
Theme Park dt.	129,–
Wario Woods dt.	89,–
Wild Guns dt.	129,–
Weapon Lord us	149,–
WWF Wrestl. Arcade	129,–
Pad dt.	29,–
Ascii Pad dt.	39,–
A.R.P. 3 dt.	99,–
Fire Adapter	49,–
Powerstation dt.	189,–
5 Spieler Adapter	49,–
RGB Kabel dt.	29,–
Super Game Boy dt.	99,–

Playstation

Grundgerät dt.	579,–
Grundgerät us RGB	699,–
Air Combat dt.	99,–
Alone in the Dark 2 dt	99,–
Casper dt. Dez.	109,–
Descent dt.	109,–
Destruction Derby dt.	109,–
Discworld dt.	99,–
Extreme Sports dt.	99,–
FIFA Soccer dt.	99,–
Gex us	129,–
Lemmings 3D dt.	99,–
Lone Soldier dt.	99,–
Loaded dt.	109,–
Novastorm dt.	99,–
NBA Jam T.E. dt.	99,–
Primal Rage dt.	109,–
Panzer General dt.	99,–
Parodius Deluxe dt.	99,–
PGA Tour Golf 96 dt.	99,–
Raiden dt.	99,–
Rayman dt.	99,–
Ridge Racer 2	149,–
Road Rash dt.	99,–
Rock'n'Roll Racing 2 dt	109,–
Rapid Reload dt.	99,–
Ridge Racer dt.	109,–
Street Fighter Alpha jp	139,–
Street Fighter Movie dt.	99,–
Shock Wave dt.	99,–
Street Racer dt.	109,–
Striker 96 dt.	99,–
Tohshinden dt.	99,–
Tohshinden 2 jp	139,–
Tekken dt.	109,–
Theme Park dt.	99,–
Twisted Metal dt.	99,–
Viewpoint dt.	99,–
Wing Comma. 3	109,–
Wipe Out dt.	109,–
WWF Arcade dt.	109,–
Memory Card dt.	49,–
Pad dt.	59,–
Mouse dt.	59,–
Ascii Pad dt.	69,–
Antennenkabel dt.	49,–
Link Kabel dt.	49,–
RGB Kabel dt.	59,–
Neocon dt. Dez.	99,–
Ascii Stick dt.	109,–

Sega Saturn

Grundgerät dt.	649,–
Grundgerät us RGB	699,–
Bug dt.	109,–
FIFA Soccer 96 dt.	99,–
Gex us	129,–
Hydlide dt.	109,–
Myst dt.	99,–
NBA Jam T.E. dt.	109,–
Panzer Dragoon dt.	109,–
Pebble Beach Golf dt.	99,–
Primal Rage dt.	99,–
Parodius Deluxe dt.	99,–
Rayman dt.	109,–
Shinobi dt.	109,–
Sega Rally us.	139,–
Street Fighter Alpha jp	139,–
Theme Park dt.	99,–
Thunderhawk dt.	109,–
Victory Goal dt.	99,–
Virtua Fighter dt.	129,–
Virtua Fighter 2	139,–
Virtua Racing dt.	109,–
Pad dt.	59,–
Stick dt.	99,–
Adapter Uni.	89,–
Lenkrad dt.	119,–

Neo • Geo CD

Grundgerät inkl. Spiel	579,–
Aero Fighters 2	109,–
Aero Fighters 3	129,–
Art of Fighting 2	107,–
3 Count Bout	129,–
Fatal Fury 3	139,–
King of Fighters '94	129,–
King of Fighters '95	129,–
Last Resort	99,–
Mutation Nation	129,–
NAM 1975	99,–
Puzzle Bobble	119,–
Pulstar	129,–
Robo Army	129,–
Samurai Shodown	107,–
Samurai Shodown 2	139,–
Super Sidekicks 3	129,–
Sengoku 2	129,–
Savage Reign	139,–
Top Hunter	109,–
Viewpoint	129,–

Jaguar dt. 399,–

mit 3 Spielen

Ladenpreise können abweichen.

Wir halten, was andere versprechen:

Nintendo 64 lieferbar in der 17. KW jp.



Versandtasche 7 DM • Vorkasse 6 DM • Nachnahme 9 DM • Ab 250 DM Versandkosten frei

Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz • Fax: 05522/75825



Viele weitere Artikel auf Lager

Wir haften nicht für Inkompatibilität.



Entwickler: JVC, USA

Victory Boxing



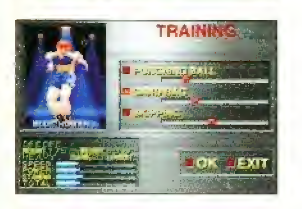
Jederzeit im Blickfeld: Die unteren drei Farbbalken geben individuell über die Verfassung der beiden Kämpfer Auskunft.



Nach dem Beinahe-Knockout rappelt sich das standfeste Mädel wieder auf und bietet dem Burschen Paroli.

Gleichberechtigung im Ring: Bei "Victory Boxing" treten Frauen selbstbewußt gegen Männer an.

Die Boxsimulation ist übersichtlich aufgebaut und führt Euch sicher durch die einzelnen Menüs. Dort könnt Ihr grundlegende Parameter zum Spiel (oberes Bild) sowie individuelle Boxer-Ertüchtigungen regeln. Später würdigt die örtliche Tageszeitung Eure Ring-Aktivitäten.







SATURN

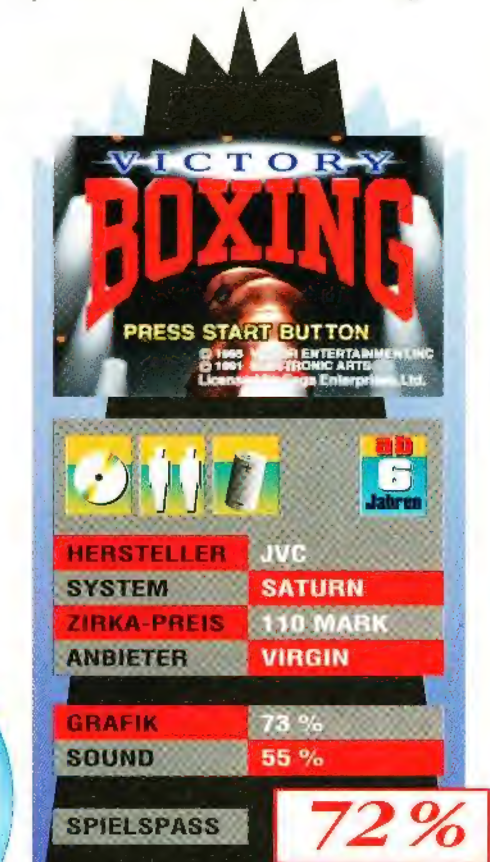
Nach dem japanophilen Import "Boxer's Road" tänzeln jetzt offizielle PAL-Boxer durch den virtuellen Ring. JVC sicherte sich die Rechte an einem vier Jahre alten Boxspiel von Electronic Arts ("4D Sports Boxing") und zimmerte daraus "Victory Boxing". Wie schwerlich zu übersehen, basiert die Sportsimulation auf fortschrittlicher Polygon-Technik und muß sich nicht um gefällige Sprite-Animationen kümmern. Boxarena und Athleten rotieren und zoomen unbeschwert, eine freie Wahl des Sichtwinkels ist jedoch nicht erlaubt: Euer Saturn wechselt je nach Kampfsituation die Kameraposition, ein Knopfdruck Eurerseits ändert dafür die grundsätzliche Perspektive.

Bevor Ihr die Fäuste schwingt, wird erst mal der Boxer konfiguriert. Gewichtsklasse, Hautfarbe, Gesichtsform, Statur und Geschlecht stehen zur Disposition. Anschließend verteilt Ihr Bonuspunkte auf die Kategorien Ausdauer, Schlagkraft und Beweglichkeit. Außerdem verrät Euch ein Trainer nach gewonnenen Kämpfen im Turnier-Modus Spezialschläge und Serienattacken, die mit typischen Beat'em-Up-Kommandos ausgeführt werden. Doch selbst ohne Special-Moves hat Euer Virtual-Rocky eine Menge drauf: Er tänzelt durch den Ring, prescht nach zweimaligen Joypad-Antippen vor und zurück, weicht pfeilschnell zur Seite, beherrscht Gerade, Aufwärtshaken, Magenschwinger und mehrere Deckungs-Varianten. Sobald Ihr in der Box-Rangliste aufsteigt, stehen neue Computer-Gegner bereit. Insgesamt schlummern auf der "Victory Boxing"-CD rund 30 männliche und auch weibliche Kampfgefährten.

Im Ring solltet Ihr Eure aggressiven Gelüste auf den Gegner konzentrieren und den Schiedsrichter nicht erzürnen. Wer beispielsweise einem daniederliegenden Boxer zu nahe kommt, kann mit Punktabzug bestraft werden. Auch der Boxstil entscheidet über Sieg und Niederlage: So werten die Ringrichter saubere, gezielte Treffer höher als blindes Drauflosknüppeln mit gelegentlichen Hits. Zwischen zwei Runden könnt Ihr an Hand einer Statistik verfolgen, wie es um Euch steht. Während des Kampfes seht Ihr zwar nicht die gesamten Werte, jedoch geben drei zarte Farbbalken über Eure Konstitution Auskunft: Ihr lest Allgemeinzustand der Fighter ab, analysiert die verbliebene Kraft und den KO-Faktor. Je weiter diese entscheidende Anzeige abnimmt, desto näher rückt ein deprimierender Niederschlag.

Um sich für einen Turnier-Kampf vorzubereiten, bietet sich ein Sparring an. Hier könnt Ihr wahlweise mit gleichguten, schlechteren oder besseren Boxern trainieren. Erzielte Siege wirken sich jedoch nicht auf die Fertigkeiten Eures persönlichen Muskelprotzes aus. *mg*

32-BIT-PUNCH • Alle Achtung, zum ersten Mal nach Nintendos "Super Punch-Out" hat mich eine Boxsimulation wieder vor den Monitor gebannt. "Victory Boxing" sieht nicht nur als Standbild prima aus, auch die Bewegungsabläufe der Boxer kommen der Realität recht nahe. Während der Sound dieses Niveau nicht halten kann (knarzige Digi-Sprache, mäßige Effekte), verbucht JVC spielerisch jede Menge Treffer. Die Steuerung schafft den Spagat zwischen durchschaubar und anspruchsvoll (Special-Moves), die automatischen Kamerafahrten werden den Ring-Aktivitäten gerecht. Abgerundet wird der positive Eindruck von der angenehmen Präsentation, einer sinnvollen Menüführung und dem motivierenden Turnier-Modus: Bis Ihr alle 30 Konkurrenten k.o. habt, dürften einige Wochen vergehen. Vielleicht hätte auch Axel Schulz mit "Victory Boxing" trainieren sollen...



HERSTELLER	JVC
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	VIRGIN
GRAFIK	73 %
SOUND	55 %
SPIELSPASS	72 %

Schlagkräftiges Polygon-Boxen mit ansehnlicher Grafik, 30 Gegnern und guter Steuerung. Männer & Frauen schlagen zu.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

O. I. T.

Order In Time GmbH
Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171
70178 Stuttgart (S-Feuersee)

Saturn

- Saturn ohne Spiel 639.90
- Action Replay 89.90
- Alone in the Dark 109.90
- Black Fire us 119.90
- Bug dt 89.90
- Clockwork Knight 2 dt 99.90
- Daytona USA dt 109.90
- Digital Pinball dt 89.90
- F1 Formula One jap 129.90
- Axe jap 99.90
- Hi Octane us 119.90
- King Of Boxing 119.90
- Myst dt 99.90
- NBA Jam Tournament Edition 94.90
- NHL All Stars 109.90
- Panzer Dragoon dt 109.90
- Parodius dt 99.90
- Rayman us 109.90
- Robotica dt 89.90
- Shellshock 119.90
- Shining Wisdom jap 139.90
- Shinobi dt/jap .... 89.90 / 69.90
- Sim City 2000 .... 119.90
- Spot Goes To Hollywood 109.90
- Steam Gear Mash jap 99.90
- Super Hang On 129.90
- Theme Park dt 89.90
- Thunderhawk 2 .... 119.90
- Tohshinden jap 109.90
- Virtua Cop inkl. Gun 159.90
- Virtua Fighter dt 67.90
- Virtua Fighter Remix dt 62.90
- Virtua Fighter 2 jap 109.90
- Virtua Volleyball jap 99.90
- Virtua Racing 109.90
- Wing Arms jap 99.90
- Phantastic Pinball jap 99.90
- Victory Goal dt 69.90
- Joypad 49.90
- Virtua Stick 89.90
- Lenkrad 119.90
- RGB-Kabel 29.90
- Converter für Importspiele 59.90
- 6-Button-Pad 49.90

PlayStation

- PlayStation 589.90
- Playstation jap + Spiel + rgb + Umbau 899.00
- Converter für Importspiele 79.90
- Ace Combat jap + dt 99.90
- Arc The Lad jap 99.90
- Assault Riggs us 119.90
- Boxers Road jap 79.90
- Darkstalkers jap 139.90
- Destruction Derby dt 99.90
- Dragon Ball Z jap 89.90
- Discworld dt 99.90
- Exektor jap 89.90
- Extreme Games us 99.90
- Gunners Heaven jap 79.90
- Gundam jap 79.90
- Falcata (Strategiespiel) jap 79.90
- Jumping Flash jap + dt 79.90
- Kileak The Blood dt 89.90
- Loaded us 109.90
- Metal Jacket jap 89.90
- NBA jam T.E. dt 89.90
- Novastorm 89.90
- Krazy Ivan us 119.90
- Philosoma jap 79.90
- Ridge Racer dt/jap .... 99.90 / 89.90
- Tekken dt 99.90
- Toh Shin Den dt 89.90
- Raiden Project jap 129.90
- Rayman dt 89.90
- Shellshock dt 99.90
- Shockwave dt 99.90
- Starblade Alpha dt 99.90
- Street Fighter Movie dt 99.90
- Total Eclipse dt 89.90
- Zero Devide 129.90
- Memory Card 49.00
- Winning Eleven jap 79.90
- Zeitgeist 79.90
- V-Tennis 119.90
- Wipe Out 94.90
- Joypad 54.00
- Namco Joypad 139.90
- Joyboard 179.90

3DO

- Panasonic FZ-10 Pal + 2 Spiele 679.90
- Flighstick Pro 149.90
- Bladeforce 89.90
- Creature Shock 99.90
- Dual Adapter für 2 SNES-Pads 49.90
- Alone in the Dark 2 .... 109.90

(3DO Fortsetzung)

- Captain Quasar 99.90
- Chopper Assault 99.90
- Crash´n´ Burn 89.90
- D´s 109.90
- FIFA International Soccer 89.90
- Flying Nightmares 89.90
- Slam´n´ Jam 99.90
- Gex 89.90
- Killing In Time 99.90
- Primal Rage 99.90
- Wing Commander 3 .... 94.90
- Flashback 89.90
- Need For Speed 89.90
- NHL ´96 .... 99.90
- Panzer General 89.90
- Po´ed 99.90
- Road Rash 89.90
- Space Hulk 94.90
- Syndicate 59.90
- Trip D. (Tetris) 89.90
- Theme Park (kompl. dt) 99.90

Jaguar

- Jaguar + Cybermorph 279.00
- Jaguar CD-ROM 299.90
- Fight For Live 119.90
- Power Drive 119.90
- Theme Park 129.90
- Sensible Soccer 109.90
- Super Burn Out 119.90
- Ultra Vortex 129.90
- Rayman 119.90

Super Nintendo

- Action Replay Pro Mark 3 .... 89.90
- International Superstar Soccer 2 .... 119.90
- Bomberman 3 dt 109.90
- Donkey Kong Country 2 dt 129.90
- Earthworm Jim 2 .... 129.90
- FIFA 96 .... 99.90
- Mega Man X 2 dt 129.90
- Super Turrican 2 dt 99.90
- Front Mission jap limitiert 149.90
- Kawasaki Superbikes dt 129.90
- Killer Instinct 139.90
- NHL 96 .... 99.90
- NBA Live 96 .... 99.90
- Primal Rage dt 109.90
- Indiana Jones dt 49.90
- Justice League 89.90
- Asterix & Obelix dt 129.90
- Mega Man 7 dt 119.90
- Theme Park 109.90
- Unirally dt 89.90
- Urban Strike 109.90
- Weapon Lord us 129.90
- Wrestlemania dt 119.90
- Yoshi Island dt 109.90

SNES Rollenspiele

- Robotrek 89.90
- Big Sky Trooper us 129.90
- Brainlord 89.90
- Breath Of Fire us 129.90
- Breath Of Fire Hintbook 49.90
- Breath Of Fire 2 .... 139.90
- Lord Of Darkness 89.90
- Dragon View 89.90
- Earthbound 129.90
- Eye Of The Beholder 89.90
- Final Fantasy II us 129.90
- Final Fantasy III us 139.90
- Final Fantasy III Hintbook 49.90
- Ogre Battle us 129.90
- Secret Of The Stars 119.90
- King Arthur 129.90
- Lufia 89.90
- Romance IV us 129.90
- 7th Saga 2 .... 129.90
- Secret Of Everm. us/dt 139.90/109.90
- Wizardry IV 69.90
- Crono Trigger us 139.90
- Crone Trigger Hintbook 49.90
- Illusion Of Time dt 109.90

Mega Drive

- Action Replay Pro Mark 3 .... 79.90
- Sechs-Button-Pad 29.90
- Comix Zone dt 99.90
- Dune 2 .... 57.90
- FIFA Soccer ´95 .... 57.90
- FIFA Soccer ´96 .... 89.90
- J.-League Soccer 2 .... 79.90
- Light Crusader mit dt.Texten 114.90
- Mega Man 7 dt 109.90
- Micro Machines 96 .... 99.90
- NBA Live ´96 .... 89.90
- NHL ´95 .... 57.90
- NHL ´96 dt 89.90
- NHL All Stars 119.90
- NFL Madden ´95 .... 57.90
- Phantasy Star IV us 149.90
- Pete Sampras ´96 .... 99.90
- Shadowrun 89.90
- Story Of Thor 119.90
- Theme Park 94.90
- Vectorman dt 99.90
- Wayne Gretzky Hockey 99.90
- Weapon Lord us 109.90

Mega CD

- Grundgerät dt + Thunderhawk 329.90
- Backup Ram 79.90
- CDX Pro 69.90
- Earthworm Jim dt 89.90
- Ecco 2 dt 89.90
- Eternal Champions dt 89.90
- Fatal Fury Special dt 89.90
- Lunar Eternal Blue 99.90
- Lunar Hintbook 44.90
- Samurai Shodown dt 89.90
- Snatcher dt 89.90
- Shining Force dt 89.90
- Space Adventure dt 99.90
- Road Rash 89.90
- Theme Park 89.90
- Thunderhawk 59.90
- Tomcat Alley 59.90
- Dungeon Explorer dt 99.90

32X

- 32X Grundgerät dt 289.90
- Chaotix dt 99.90
- Golf Magazine: 36 Great Holes 79.90
- Metal Head 109.90
- Motocross Championship 79.90
- Pinochio dt 109.90
- Virtua Racing Deluxe 89.90
- NBA Jam dt 49.90
- Stellar Assault 99.90
- T-Mek 109.90
- Virtua Fighter dt 109.90
- WWF Raw 49.90
- Motherbase 89.90

Neo Geo

- Super Sidekicks 3 .... 119.90
- Savage reign 119.90
- Panic Bomberman 119.90
- Galaxy Fight 119.90
- King Of Fighters ´95 .... 129.90
- Mr. Do 129.90
- Fatal Fury 3 .... 119.90
- World Heroes Perfect 119.90
- Pulstar 119.90

Sonderangebote

- Legend Of The M. Ninja (SN,DT) 49.90
- FIFA Soccer (SN,DT) 59.90
- Stargate (SN,DT) 60.00
- Street Racer (SN) 49.90
- Syndicate (SN/MD) 49.90

Zeitschriften

- Super Famicom Fan jap 25.00
- Saturn Fan jap 25.00
- PSX Fan jap 25.00
- Edge 17.00
- Game Fan 17.00

Versand

Mo - Fr: 10.00 - 19.30
Sa: 10.00 - 14.00
Ladenpreise können variieren
Händler sjond willkommen!!!
Fax: 0711 - 613807

Lieferbedingungen: Porto 8,- DM. Bestellungen ab 300,- DM portofrei. Spiele werden am selben Tag im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Täglich Neuheiten ••• Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Annahmeverweigerer der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

FON: 0711 - 616485 ODER 613758

Entwicklung: EA Studios, USA • **Produzent:** Lucy Bradshaw • **Design:** Laurent Benes, Erik Holden • **Programmierung:** Laurent Benes, Scott Eklund • **Grafik:** Chris Crowell, Bill Eral • **Sound:** Mark Farly, David O'Neal

Shockwave 2



Rettungsaktion auf "Sarconia": Geschütztürme verteidigen einen Gebäudekomplex, in dem Überlebende der "Omaha" gefangen sind – unter ihnen auch alte Bekannte (rechts).

Mit dem Hovercraft zerballert Ihr Energiestationen, um ein elektrisches Kraftfeld abzuschalten.

Major Alaina Stewart (Marcia Pizzo) bei einer Video-Übertragung kurz bevor die Aliens die "Omaha" kapern

Mit rotierenden Icons aktiviert Ihr alle Schiffsfunktionen: Ihr kommuniziert per Video mit Maschinenraum und Krankenstation, nehmt eine Oberflächenanalyse des Einsatzplaneten vor, studiert Missionsgebiet und -ziele oder installiert neue Waffensysteme.











3DO

Zwanzig Jahre sind seit der Operation "Jumpgate" vergangen. Auf einem verlassenen Planeten wird ein Artefakt entdeckt, das Reisen im Hyperraum mit Hilfe des Jumpgates ermöglicht. Piratenjäger Avery Flynn folgt einem unbekannten Schiff durch das Tor, als es sich mit dem Artefakt davonmacht. Jetzt übernehmt Ihr die Rolle Flynn's: Gestrandet in einem unbekannten Sonnensystem, sucht Ihr nach dem geheimnisvollen Apparat. An **Bord** Eures Raumkreuzers "Cortez" bestimmt Ihr den nächsten Einsatzplaneten und fliegt mit dem passendem Gefährt zur Oberfläche: Bei Befreiungsaktionen oder Erkundungsfahrten verteidigt Ihr die Landezone mit einem Geschützturm und gebt Eurem Team im Kettenfahrzeug Feuerschutz. Bei größeren Kampagnen kommt entweder ein Antigrav-Mobil, das auch rückwärts schweben kann, oder ein Kampfjet zum Einsatz. Im Gegensatz zu den beiden Vorgängern fliegt Ihr nicht stur einen vorgegebenen Kurs ab, sondern erledigt in einer quadratischen Planetenzone Missionen, die Euch Euer Funker von der Cortez übermittelt: Ihr fliegt in einer 3D-Landschaft Bodensensoren nach einem bestimmten Muster ab, um Energiefelder auszuschalten und zerbröselt dann das ungeschützte Alien-Hauptquartier mit Laserkanone, Plasmageschütz oder Lenkraketen. Hilfreiche Tips und nähere Missionsbeschreibungen säuselt Euch wieder die weibliche Computerstimme von "I.C.E" ins Cockpit. Nach jedem Einsatz wird automatisch gespeichert, pünktlich im letzten Auftrag jedes Sonnensystems findet Ihr einen Code für den nächsten von insgesamt sechs Hyperraumsprüngen. *th*

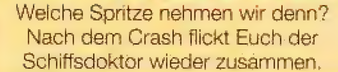
Muster von Dynatex, Dortmund; Tel. 0231/556140

ORIENTIERUNGS-SCHOCK • In den minutenlangen Zwischensequenzen erzeugen 22 Schauspieler, ein Heer von Statisten, fantasievolle Alien-Masken und spektakuläre Raumschlachten "Star Trek"-Flair, doch an der Spielgrafik hat sich neben neuen Texturen und Gegnern nichts geändert. Die endlosen Geradeausflüge der Vorgänger wurden durch handliche Einsatzgebiete ersetzt, drei Kampfvehikel bringen zusätzlich Abwechslung. Dummerweise seid Ihr im Geschützturm den Angriffen hilflos ausgesetzt, die Flug-Abschnitte gestalten sich als Geduldsprobe: Ihr torkelt dank fehlender Zielortung und Übersichtskarte orientierungslos durch verzwickte Labyrinthe. Habt Ihr Euch nach stundenlangem Rumprobieren bis zum Missionsziel durchgeballert, zerdeppert Euer Gleiter, der durch eine zufällige Gravitationsstörung umherzappelt, das eigene Rettungsmobil – nochmal von vorne!

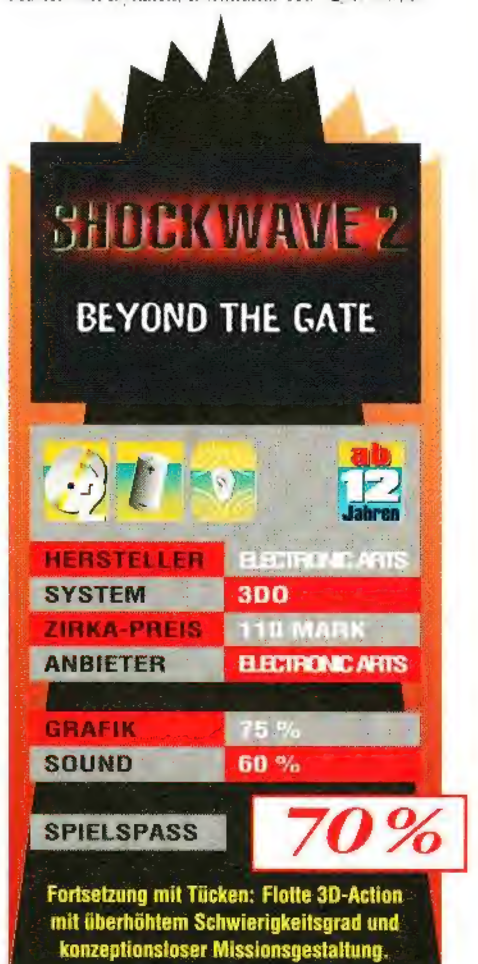


Während ein Rettungspanzer Gefangene birgt, haltet Ihr mit einem Geschützturm die Stellung und gebt Feuerschutz.





Welche Spritze nehmen wir denn? Nach dem Crash flickt Euch der Schiffsdoktor wieder zusammen.



Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Arc Developement, GB

World Masters Golf



Beim Abschlag seht Ihr die normale Standbild-Optik, danach wird der animierte 3D-Flug (kleines Bild rechts oben) eingeblendet.

SN

Als Konkurrenz zum diesjährigen "PGA Tour Golf", das als 96er-Fassung von THQ für das Super Nintendo erscheint, präsentiert Virgin eine ungewöhnliche Golfsimulation: Steuerung (Doppelklick) und Spielmodi (lediglich Turnier und Matchplay) sind Standard, dafür überrascht die Grafik. Zunächst seht Ihr den Kurs aus der traditionellen 3D-Sicht, nach dem Schlag wird jedoch ein Vollbild-3D-Flug eingeblendet. Außerdem erscheint anschließend eine detaillierte Übersichtskarte, auf der Euer Schlag nochmals nachgezeichnet wird (kleines Bild rechts oben). Diese Karte könnt Ihr jederzeit aufrufen, damit anschaulich Entfernungen messen und sie sogar rotieren. Dieser Grafik-Overflow erstreckt sich auf satte vier 18-Loch-Kurse, die Ihr frei anwählen könnt. *mg*



Die zoomende und rotierende Übersichtskarte



ERFRISCHEND ANDERS • Hinter der schlichten Präsentation verbirgt sich eine technisch innovative und dadurch auch spielerisch reizvolle Golfsimulation. Zwar kann "World Masters Golf" nicht mit der Feature-Vielfalt und jahrelangen Tuning-Feinarbeit von EA Sports' "PGA Tour" konkurrieren, dennoch spiele ich privat lieber das Virgin-Produkt. Ich habe vier anschauliche Kurse zur Wahl, komme mit der bewährten Doppelklick-Steuerung gut zurecht und labe mich an den technischen Special-FX: Der 3D-Ballflug auf dem Super Nintendo ist spielerisch überflüssig, aber nett anzusehen. Außerdem gefällt mir die zoomende und rotierende Übersichtskarte sehr gut, da sie auch inhaltlich nützlich ist. In dieser Hinsicht bietet "World Masters Golf" mehr Optionen als die aktuelle Playstation-"PGA Tour". Lediglich die Darstellung des Grüns ist mir trotz Zoom-Feature nicht deutlich genug. Wer auf Golf steht, sollte sich diese effektverliebte Neuheit ansehen – selbst als Ergänzung zum etwas seriöseren 'PGA Tour Golf' macht der Kauf Sinn.



Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Produzent: Darren Anderson • **Design:** Richard Walker, Rob Hill • **Programmierung:** Richard Walker • **Grafik:** Rob Hill • **Sound:** Jo Myers (FX), Mike Ash, Louis Nicastro (beide Musik)

Total Football



Entgegen dem überzeugenden Spieletitel läßt Domarks Fußball viele Optionen und vor allem neue Ideen vermissen

MD

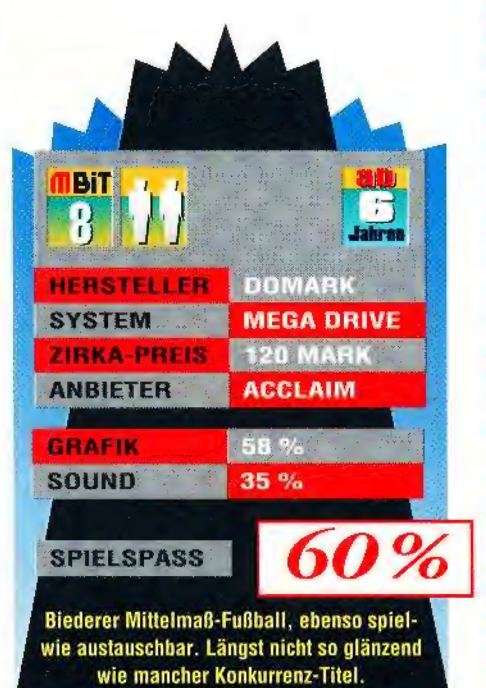
Gleich zur Sache: Das Spielfeld wird von schräg oben gezeigt und scrollt etwas flotter als bei "FIFA 96". Die Steuerung nutzt die drei Feuerknöpfe weidlich aus: Ein Button dient zum Schießen, einer zum Passen und einer darf Special Moves aktivieren. Je nachdem, ob sich Euer Spieler gerade in der Defensive, im Mittelfeld oder im Angriff befindet, wird eine andere Aktion ausgelöst. In der Abwehr sorgt Knopf C beispielsweise für einen Befreiungsschlag.
Die Turnierpalette beschränkt sich auf Liga, Pokal und WM-Modus. Liebhaber realistischer Spielernamen oder tiefschürfender Statistiken kommen zu kurz. Einzige strategische Nuance ist die Wahl der Teamformation. Spielerwechsel fallen ebenso flach wie das Speichern von Zwischenständen. *bl*



Die zoomende und rotierende Übersichtskarte



DER NÄCHSTE BITTE • Die Zeit zwischen "FIFA 96" und der Mega-Drive-Version von "International Superstar Soccer" ist nicht gerade ideal, um mittelprächtige Fußball-Module zu veröffentlichen. Ich finde "Total Football" ja ganz nett und durchaus spielbar, aber wer soll das Ding noch kaufen? Auch enthusiastische Fußballfans stoßen irgendwann an die natürlichen Grenzen ihres Dispokredits. Zwar spielt sich "Total Football" etwas flotter als das tiefgründigere "FIFA", aber auch in der Tempo-Liga gibt's einen direkten Konkurrenten: Als fixen Arcade-Kick habe ich "Fever Pitch Soccer" in angenehmer Erinnerung.
Wäre "Total Football" das einzige Fußball auf der Welt, würde ich es vermutlich heiraten. Aber gegen die reichliche Konkurrenz kommt diese graue Maus nicht an. Präsentation und Spielmodi sind eher bieder, lediglich Nationalmannschaften stehen zur Wahl und nur zwei menschliche Spieler dürfen gleichzeitig ran. Weder bei Steuerung, Grafik oder Styling gibt's Herausragendes zu registrieren.



Andere Versionen
Eine Super-Nintendo-Umsetzung ist für März angekündigt.

Entwicklung: Black Ops, USA • **Produzent:** Robb Alvey • **Programmierung:** John Botti, Will Botti, David Sosna • **Grafik:** Alan Lasky, Shannon Studstill, Clay Dale, Chip Pedersen • **Sound:** Keith Arem, Tommy Tallarico

Agile Warrior



Eure gefährlichsten Feinde sind die Düsenjäger, die Euch mit zielsuchenden Raketen zum Aussteigen zwingen.



Die gegnerischen Flugzeuge und Hubschrauber verwandeln sich beim Vorbeiflug nicht in häßliche Pixelhaufen



Ballert Ihr auf hilflose Fallschirm-Piloten, hinterlassen sie ein fettes Waffenpaket oder eine Extra-Rüstung.

Ein opulentes Intro gibt's zwar nicht, auf eine 32-Bit-gerechte Einsatzbesprechung mit ordentlicher Videoqualität brauchen "Agile Warrior"-Piloten trotzdem nicht zu verzichten.

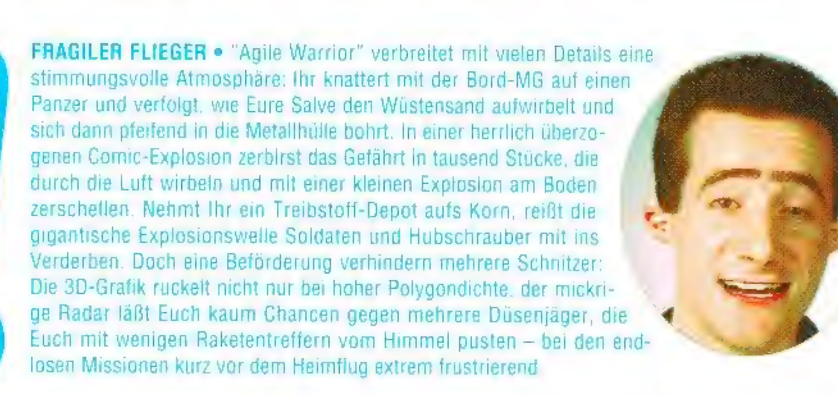




Für Virgin entwickelte Newcomer Black Ops "Agile Warrior" und schrieb das Skript für die Zwischensequenzen der militanten Action-Fliegerei: Nach dem Ende des kalten Krieges mottet die US Air Force ihr Kontingent an F-111 Kampfbombern ein. Doch das Aufflammen neuer Krisenherde zwischen machthungrigen Nationen zwingt die Amerikaner, eine neue Geheimwaffe zu entwickeln: Den F-111X, Codename "Agile Warrior". Auf einer Weltkarte pickt Ihr Euch anfangs aus drei Konfliktzonen (Südamerika, Alaska und Indien) das Einsatzgebiet heraus, dann gehts zum Briefing: In einer FMV-Sequenz informiert Euch Colonel Pickett über die primären Ziele, danach nehmt Ihr im Cockpit Platz. Am unteren Bildschirmrand zeigt ein Mini-Icon Eure aktuelle Waffe, daneben geben Energiebalken Auskunft über Spritvorrat, Geschwindigkeit und Schäden an der Außenhülle. Neben Kompaß, Höhenmesser und Radarsystem hilft vor allem eine zuschaltbare Übersichtskarte des Missionsareals bei der Orientierung: Blinkende Punkte verraten Euch den Standort der Radarstationen, Drogenquartiere oder nuklearen Waffenfabriken. Diese stationären Ziele sind ein leichtes Ziel für Euer Bord-MG, dafür attackieren Euch unermüdlich Falcons, MIGs und Helikopter. Gefahr vom Boden droht Euch von Raketenwerfern, Kampfpanzern und Infanterie. Zermalmte Einheiten hinterlassen schwebende Power-Ups, die Eure Waffensysteme mit Splitter- und Napalmbomben erweitern oder Treibstoff und Panzerung erneuern. Im Zwei-Spieler-Modus übernimmt Euer Mitspieler den Schützenposten, während Ihr Euch auf die Steuerung Eurer F-111X konzentriert. *tb*

Muster von Dynatex, Dortmund, Tel.: 0231/556140

Während Ihr auf der eingeblendeten Karte Euer nächstes Einsatzziel ausmacht, braust Euer Jet ungerührt weiter.



FRAGILER FLIEGER • "Agile Warrior" verbreitet mit vielen Details eine stimmungsvolle Atmosphäre: Ihr knattert mit der Bord-MG auf einen Panzer und verfolgt, wie Eure Salve den Wüstensand aufwirbelt und sich dann pfeifend in die Metallhülle bohrt. In einer herrlich überzogenen Comic-Explosion zerbirst das Gefährt in tausend Stücke, die durch die Luft wirbeln und mit einer kleinen Explosion am Boden zerschellen. Nehmt Ihr ein Treibstoff-Depot aufs Korn, reißt die gigantische Explosionswelle Soldaten und Hubschrauber mit ins Verderben. Doch eine Beförderung verhindern mehrere Schnitzer: Die 3D-Grafik ruckelt nicht nur bei hoher Polygondichte, der mickrige Radar läßt Euch kaum Chancen gegen mehrere Düsenjäger, die Euch mit wenigen Raketentreffern vom Himmel pusten – bei den endlosen Missionen kurz vor dem Heimflug extrem frustrierend



Habt Ihr den Schützenpanzer in einer eindrucksvollen Explosion vom Bildschirm gefegt, erscheint über dem Wrack ein rotierendes Power-Up.



HERSTELLER	VIRGIN
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	VIRGIN
GRAFIK	72 %
SOUND	80 %
SPIELSPASS	67%

Gnadenloser Action-Flug mit ruckeliger Grafik und motivierendem Soundtrack – Flieger-Greenhorns nehmen Abstand.

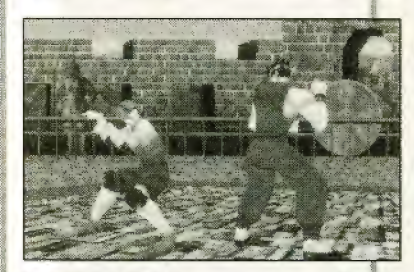
Andere Versionen
Umsetzungen sind keine geplant.



PLAYSTATION DT
FIFA-SOCCER ´96



SATURN DT
SEGA RALLY



SATURN DT
VIRTUA FIGHTER II

Beispiel 1: Sony Playstation
+ 2tes Joypad
+ Memory Card
+ Tekken

DM 37.- monatlich bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn
+ 2tes Joypad
+ Virtua Fighter
+ Sega Rally

DM 42.- monatlich bei 24 Monaten

ARJAY-FINANZIERUNG

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Es können Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden.
Mindestbestellwert: DM 500.-
Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!

PLAYSTATION

Grundgerät dt	569.00
Joypad (Sony) dt	59.90
Joypad (NeGcon) dt	89.90
Joypad (ASCII) dt	69.90
Joyboard (ASCII) dt	119.90
Link-Kabel	49.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
Memory Card dt	49.90
Maus	59.90
Air Combat dt	89.90
Agile Warrior F-111X dt	89.90
Alone in the Dark dt	99.90
Assault Rigs dt	89.90
Cybersled dt	89.90
Destruction Derby dt	99.90
Eleventh Hour dt	99.90
Extreme Games dt	89.90
FIFA-Soccer ´96 dt	109.90
Goalstorm dt	89.90
Gundam jp	*29.90
Hebereke´s Popoitto dt	89.90
Kileak the Blood dt	89.90
Krazy Ivan dt	89.90
Loaded dt	89.90
Lone Soldier dt	89.90
NBA-Jam Tournament dt	89.90
Novastorm dt	89.90
Panzer General dt	89.90
Parodius dt	99.90
PGA Tour Golf ´96 dt	109.90
Philosoma dt	89.90
Primal Rage dt	89.90
Raiden Project dt	89.90
Rapid Reload dt	89.90
Rayman dt	89.90
Ridge Racer dt	99.90
Road Rash dt	109.90
Shockwave Assault dt	99.90
Starblade Alpha dt	89.90
Tekken dt	99.90
Theme Park dt	109.90
Twisted Metal dt	89.90
Viewpoint us	119.90
Warhawk dt	89.90
Wipe Out	99.90
Wrestlemania Arcade dt	89.90

AUCH IMPORTE AUF LAGER!

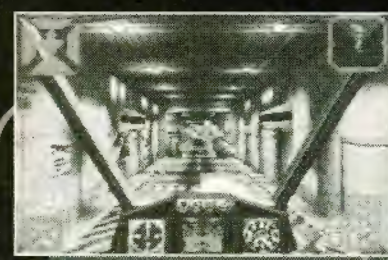
SATURN

Grundgerät dt 50Hz	649.00
Joypad dt	44.90
Joyboard dt	89.90
Lenkrad dt	129.90
Maus dt	74.90
MPEG-Modul dt	349.00
Photo CD System	59.90
Action Replay Pro	99.90
Adapter für Import CD´s	69.90
Umbau dt/us/jp	99.90
Clockwork Knight II dt	89.90
Cyber Speedway dt	89.90
Digital Pinball dt	119.90
FIFA-Soccer ´96 dt	109.90
Mystery Mansion dt	119.90
Myst dt	119.90
NBA-JAM Tournament dt	109.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Parodius - DeLuxe dt	89.90
Rayman dt	89.90
Robotica dt	89.90
Sim City 2000 dt	109.90
Street Racer dt	89.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Toshinden S jp	119.90
Virtua Fighter dt	*49.90
Wing Arms dt	99.90

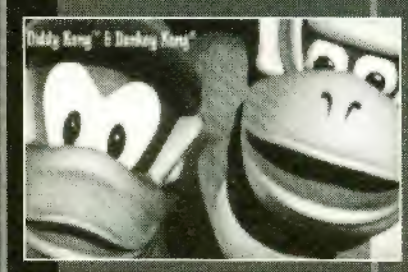
AUCH IMPORTE AUF LAGER!

Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342

ARJAY GET YOUR GAMES
0221·12 1067



PLAYSTATION DT
WARHAWK



SUPER NES DT
DONKEY KONG II



SUPER NES DT
SECRET OF EVERMORE

3DO

Goldstar 3DO dt 50Hz	699.00
FZ-1 dt PAL 50Hz	699.00
FZ-10 dt PAL 50Hz	499.00
Blade Force us	*99.90
Bust A Move us	*89.90
Gex us	*49.90
Myst us	*99.90
Panzer General us	*49.90

NEO GEO CD

NEO GEO CD 50Hz oder 60Hz inkl. HF- oder RGB-Kabel, zwei Joypads, Netzteil	je 459.00
Umbau 50/60Hz	69.90
Umbau Sprache	69.90
Joypad	69.90
Joyboard	119.90
RGB-Scart-Kabel	39.90
Aerofighters III	139.00
Kabuki Klash	139.00
King of Fighters ´95	*99.00
Mr. Do	139.00
Panic Bomberman	129.00
Pulstar	119.00

GÜNSTIGE ANGEBOTE AUF LAGER!

MEGA DRIVE

Donald Maui Mallard dt	119.90
RGB-Kabel	39.90
Umbau 50/60Hz	39.90

SUPER NES

Breath of Fire II us	139.90
Chrono Trigger us	149.90
Spieleberater us	39.90
DK Country II	139.90
Earth Worm Jim II dt	119.90
Final Fantasy III us	149.90
Killer Instinct PAL	139.90
Mega Man X II dt	109.90
Mega Man 7 dt	109.90
NHL-Hockey ´96 dt	109.90
Secret of Evermore dt	129.90
Superstarsoccer II dt	139.90
Tetris II dt	119.90
Theme Park dt	129.90
Tim im Tibet dt	139.90
Weapon Lord PAL	139.90
WWF - Arcade Games dt	119.90
Powerstation	189.00
Powerstation inkl. Joypad & 50/60Hz-Schaltung	289.00
Umbau 50/60Hz inkl. Umbaugarantie	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
Action Replay Pro III dt	99.90
Adapter (jp/us Spiele)	39.90

VIRTUA BOY

Grundgerät us	399.00

* = nur solange Vorrat reicht

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Ladenpreise können abweichen

Versandadresse
ARJAY GAMES
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30
Fon: 0221-12 10 67 /68 /69
Fax: 0221-12 56 76

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag verschickt. (Lagerware) Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.
Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

Produzent: Bruno Bonnell • **Design:** Xavier Schon • **Programmierung:** Frédéric Jay, Alexandre Bacquart, Hung Huynh • **Grafik:** Bary Hutchinson, Nathalie Jean-Bart, Céline Billon • **Sound:** Fabrice Bouillon

Tim in Tibet

SN

Comic-Reporter Tim sucht in Nepal nach seinem verschollenen Freund Tschang: Nach einem Flugzeugabsturz im Himalaja wurde der junge Chinese vom Schneemenschen verschleppt. Mit Seebär Haddock und dem kauzigen Erfinder Bienlein startet Tim die hüpflastige Rettungsaktion. Hintergrundoptik und Figuren orientierten die Grafiker an Herges Comic-Vorlage, das Jump'n'Run-Design erinnert an französische Comic-Umsetzungen aus Ataris-ST-Zeiten. Tim duckt sich, überspringt Hindernisse oder weicht in den Bildschirm-Vordergrund aus. Jeder Level wurde einer Comic-Szene nachempfunden, selbst unwichtige Nebenfiguren wurden der Vorlage entnommen: Ihr spielt einen Traum um Tims erste Begegnung mit Tschang nach, im Hotel weicht Ihr auf der Suche nach Kapitän Haddock Gepäckstücken und Hotelpersonal aus. Eine verschnupfte Putzfrau hetzt Euch mit dem Staubsauger, verzogene Pekinesen und Kellner schlagen Euch Türen ins Gesicht. Kaum hat Tim vom Flugzeugabsturz erfahren, plagt ihn eine Vision: Freund Tschang stapft halb erfroren durch einen Schneesturm. Der verzweifelte Tim deutet den Traum als Überlebenszeichen und reist mit Haddock nach Nepal. Hat Euer Team in der Hauptstadt Katmandu den Reiseführer Tharkey aufgestöbert, kraxelt Ihr über die frostigen Himalaja-Gipfel. Beim Erklimmen der Felswände ist Timing gefragt: Ihr schlagt den Pickel ins Gestein und pendelt mit dem Seil von Vorsprung zu Vorsprung. Bevor Ihr Tschang befreit, erforscht Tim Höhlensysteme und ein Lama-Kloster.

Wer nicht rechtzeitig reagiert, wird von einer Putze überrollt, Trägern angerempelt oder stürzt in eine Felsspalte: Ist das Status-Pergament am oberen Bildschirmrand aufgerollt, wird ein Leben abgezogen. Rücksetzpunkte gibt´s ebensowenig wie Continues: Ihr werdet an den Levelanfang versetzt, vier Leben später seht Ihr auf dem "Game Over"-Bild ein Flugzeugwrack im Himalaja. *rb*



Passanten im Vordergrund geben Tim Infos, doch Einfluß auf das Spielgeschehen hat der Small-Talk selten.

Rollentausch: Im Comic ist Haddock den Abhang runtergestolpert, im Spiel übernimmt Tim die Tölpelrolle.

Einziger Lichtblick für Herge-Fans: Standbild-Sequenzen zeigen überarbeitete Comic-Szenen und erzählen Vorlagen-getreu die Geschichte von "Tim und Struppi"-Band 9: "Tim in Tibet." Hier seht Ihr eine Szene aus dem Comic, darunter das Videospiel-Gegenstück.





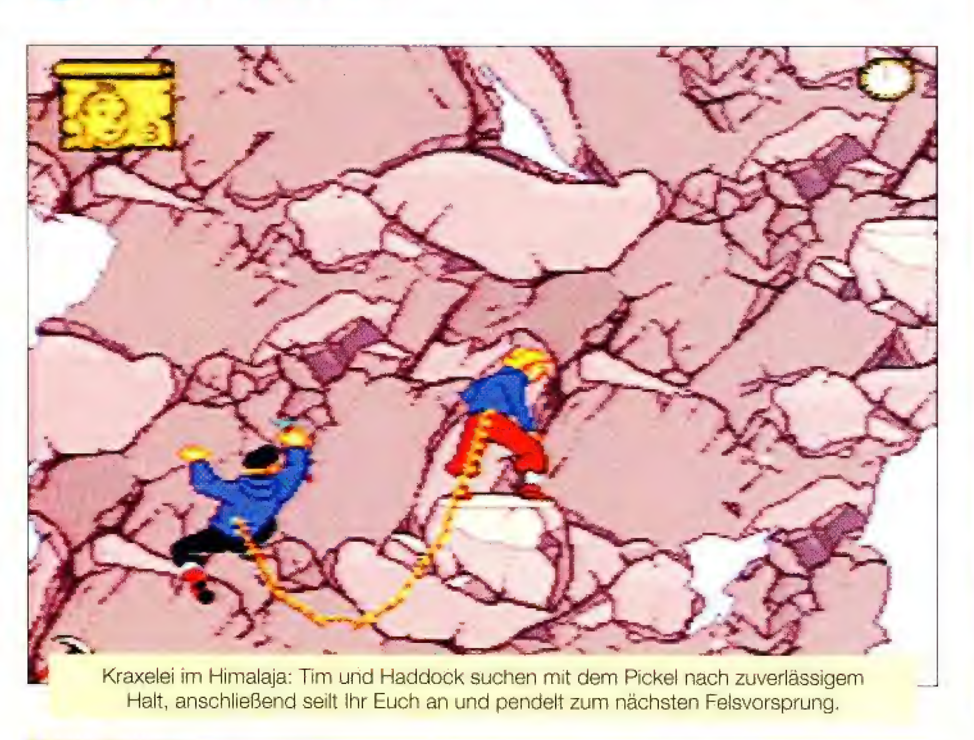


In Katmandu sucht Ihr nach Reiseführer Tharkey: Wer Hindernisse nicht überspringt, weicht in den Vordergrund aus.



Hotelgäste leben gefährlich: Seid Ihr der Putzfrau entkommen, watscheln Pekinesen aus den Zimmern.

TRIVIAL • Kaum hat sich das Videospiel als ernstzunehmendes Massenmedium etabliert, erinnert uns Infogrames an eine Ära, die seriöse Zocker lieber verdrängen: "Tim in Tibet" beginnt als vermeintlich intelligentes Jump'n'Run mit Rätseleinlagen, entpuppt sich aber bald als gehaltloses Such-und-Ausweich-Spielchen in antiker Heimcomputer-Tradition. Simple Such-Rätsel sollen Euch über das flache Spieldesign wegtäuschen, eine brüchige Jump'n'Run-Fassade mit übler Kollisionsabfrage möchte den altbackenen Spielverlauf würzen. Grafik und Sound sind nebensächlich, statt dessen verläßt man sich auf einen populären Hauptcharakter mit manierlicher Animation. "Tim in Tibet" reiht sich in die Serie unspektakulärer Comic-Umsetzungen ein, die Herge-gerechte Hintergrundoptik wird starr und lieblos präsentiert.



Kraxelei im Himalaja: Tim und Haddock suchen mit dem Pickel nach zuverlässigem Halt, anschließend seilt Ihr Euch an und pendelt zum nächsten Felsvorsprung.



HERSTELLER	INFOGRAMES
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	NINTENDO
GRAFIK	56 %
SOUND	50 %
SPIELSPASS	48%

Verunstaltetes Comic-Jump'n'Run frei nach Herge: Reporter Tim sucht in Tibet nach einem verschollenen Freund.

Derzeit sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

Produzenten: David Luehmann, Scott Herrington • **Design:** Tom Tanaka • **Programmierung:** Andy Astor • **Grafik:** Nick Bruty, Steve Crow, Mark Lorenzen • **Sound:** Tommy Tallarico

Earthworm Jim 2

SN

Die Super NES-Umsetzung von "Earthworm Jim 2" ist spielerisch identisch zur Mega-Drive-Fassung: Ihr hüpft und schießt Euch durch traditionelle Seitenscroller, schwebt durch Darmtrakt und Zirkuszelt, absolviert auf einer Raketendüse einen isometrischen Ballerlevel und liefert Euch im Finale ein Wettrennen mit Psy-Crow. Den Grafiken wurden erwartungsgemäß mehr Farben und Animationen spendiert, die Musik dröhnt knackiger aus den Boxen. Der Spielspaß reicht leider nicht ganz an die abgedrehte Slapstick-Optik heran: Einige Levels geizen mit abwechslungsreichem Design und nerven gelegentlich mit unfairer Gegnerplazierung, das langweilige Sprungtuch-Intermezzo wird Euch dreimal aufgetischt, und die mühsam eingesammelten Paßwörter gehen beim Ausschalten verloren – Fans durchgeknallter Hüpf-Action kommen dennoch auf Ihre Kosten. *tb*



Den bissigen Köter deckt Ihr mit einer Ladung Schrott zu



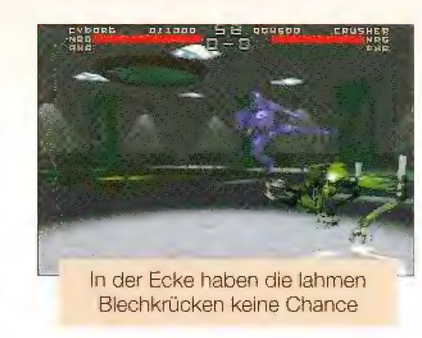
Andere Versionen
Den ausführlichen Test der Mega Drive-Fassung findet Ihr in Ausgabe 12/95 (Spielspaß 76%). Umsetzungen für Saturn und Playstation erscheinen 1996.

Entwickler: Mirage Technologies, UK • **Musik:** Brian May

Rise of the Robots

CD-I

Kaum zu glauben: Die Programmierer der CDi-Umsetzung von "Rise of the Robots" haben es geschafft, die schreckliche 3DO-Version mit schlampiger Programmierung und verwirrender Steuerung zu unterbieten. Um einen harten Schlag auszuführen, müßt Ihr nun den Feuerknopf gedrückt halten und warten, bis sich eine Energieleiste aufgeladen hat. Da Ihr aber nicht jeden Schlag schon zehn Sekunden vorher plant, teilt Ihr im Kampf nur zarte Klapser aus. Obendrein habt Ihr keine Feuertaste für Tritte – wer in den Gegner reinstiefeln will, kombiniert Feuerknopf mit Steuerkreuz-Aktionen. An der Technik hat sich nichts geändert: Die Kollissionsabfrage ist außerordentlich schlampig, die Gegner prügeln via Zufallstechnik auf Euch ein. Dazu kommen die ellenlangen Ladezeiten zwischen den Kämpfen. Wer's trotzdem anspielen möchte, benötigt ein MPEG-Modul. *oe*



In der Ecke haben die lahmen Blechkrücken keine Chance



Andere Versionen
"Rise of the Robots" erschien für das 3DO (Test in MAN!AC 6/95), Super Nintendo und Mega Drive (beide Tests in MAN!AC 2/95).

Entwicklung: Team 17, GB • **Produzent:** Martyn Brown • **Design:** Andy Davidson • **Programmierung:** Dieter Opman, Garry Symons • **Grafik:** Rico Holmes, Simon Butler • **Sound:** Bjorn Lynne

Worms



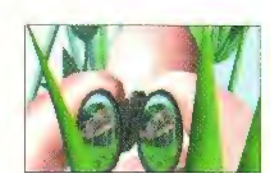
Mit dem Bungeeseil stürzt sich der Wurm vom Eisberg – den freien Fall hätte er nicht schmerzfrei überstanden...

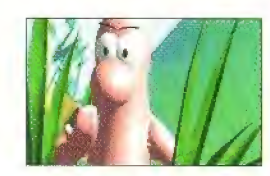


Besonders beliebt bei der Ausrottung kleiner Horden ist der Luftangriff (Airstrike) – eines der Opfer segelt gerade Richtung Alien-Wurm "Predator".

Vor den Duellen unterhalten Euch kurze Render-Episoden: Die tolpatschigen Protagonisten treten auf Minen, kämpfen mit Ladehemmung und verschätzen sich beim Teleportieren: Der Wurm beim freien Fall mit explosivem Aufprall.



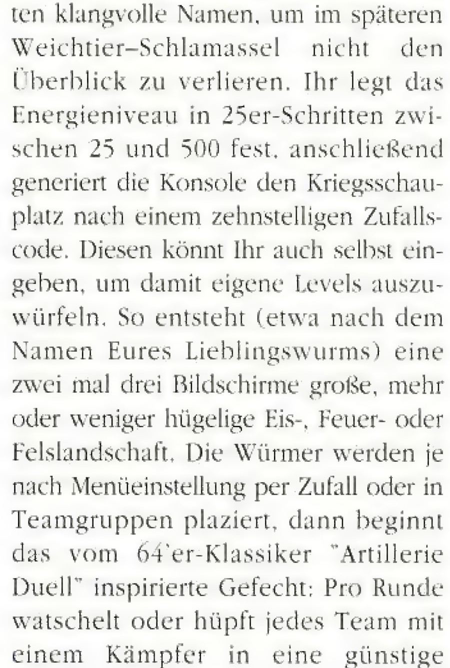






Team 17 ist Amiga-Veteranen seit dem technisch überzeugenden "Full Contact Karate" ein Begriff. Es folgten Actiontitel für Amiga und PC ("Body Blows", "Alien Breed" und "Super Stardust"). Nach ihrem letzten Projekt "Alien Breed 3D" setzen die Jungs ihren ersten 32-Bit-Köder "Worms" aus, der auch Mega Drive-Anhänger zum Anbeißen lockt.

Über den "Worms" hängt ein gemeinsames Motto: Vernichte alle Gegner! Um bei den Moralaposteln von der BPS nicht unnötig Aufsehen zu erregen, griff Team 17 in die unterste Knuddel-Schublade: Statt Menschen bekriegen sich zwölf Pixel kleine, niedlich piepsende Würmer. Intro- und Zwischensequenzen zeigen die Winzlinge zwar in beachtlichem Zoom-Faktor, auf dem Schlachtfeld sind sie wieder auf handliches Lemmings-Format geschrumpft. Bis zu vier menschliche Mitspieler geben jeweils vier Wurmsoldaten klangvolle Namen, um im späteren Weichtier-Schlamassel nicht den Überblick zu verlieren. Ihr legt das Energieniveau in 25er-Schritten zwischen 25 und 500 fest, anschließend generiert die Konsole den Kriegsschauplatz nach einem zehnstelligen Zufallscode. Diesen könnt Ihr auch selbst eingeben, um damit eigene Levels auszuwürfeln. So entsteht (etwa nach dem Namen Eures Lieblingswurms) eine zwei mal drei Bildschirme große, mehr oder weniger hügelige Eis-, Feuer- oder Felslandschaft. Die Würmer werden je nach Menüeinstellung per Zufall oder in Teamgruppen plaziert, dann beginnt das vom 64'er-Klassiker "Artillerie Duell" inspirierte Gefecht: Pro Runde watschelt oder hüpft jedes Team mit einem Kämpfer in eine günstige Angriffsposition, dann pickt Ihr Euch aus einer Iconleiste eine strategisch sinnvolle Waffe heraus, legt per Zielkreuz die Schußrichtung fest und variiert die Distanz durch unterschiedlich langes Drücken der Feuertaste. Mit der Bazooka reißt Ihr kleine Löcher in Felsvorsprünge und stürzt so Gegner in einen tödlichen Lavasee. Ein direkter Treffer verursacht bis zu 50 Schadenspunkte, die Druckwelle schleudert Opfer jenseits der Landschaftsgrenzen – Missing In Action, Wurm gilt als verschollen. Für solche Aktionen eignen sich auch die Nahkampfattacken "Dragon Ball", "Fire Punch" ("Street Fighter" läßt grüßen) oder ein kleiner Schubser Richtung Mine, Abgrund oder Tiefsee. Bei der Fischfuttersuchrakete müßt Ihr Euch nicht auf Euer Augenmaß verlassen, auch ein Luftangriff mit acht Bomben verfehlt selten sein Ziel. Handels-



Ein Saturn-Foto belegt: Grafische Abweichungen zur PS-Version werdet Ihr auch mit einer Lupe nicht finden



Auf dem Mega Drive fehlen Zielsuchraketen, Seile sowie Minen, die auf 32-Bittern oft spielentscheidend sind.



16 BIT	ab 6 Jahren
HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	59 %
SOUND	47 %
SPIELSPASS	69 %

Reduziertes Instrumentarium, keine Speicheroption und umständliche Steuerung führen zum Punktabzug.

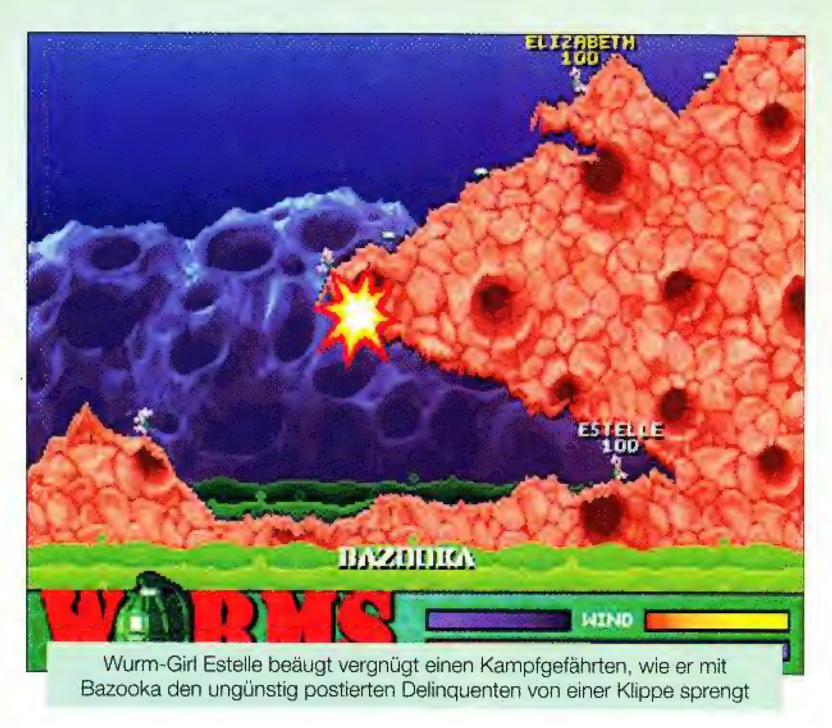


	ab 6 Jahren
HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	69 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	76 %

Ab drei Spielern genial: Taktik-Gerangel mit hohem Suchtfaktor, wehrhaften Würmern und vielseitigem Waffenarsenal.

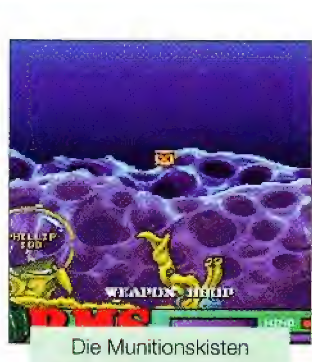
Andere Versionen

Eine PC-Version ist bereits erhältlich. Umsetzungen für Super Nintendo und Game Boy erscheinen im ersten Quartal '96.

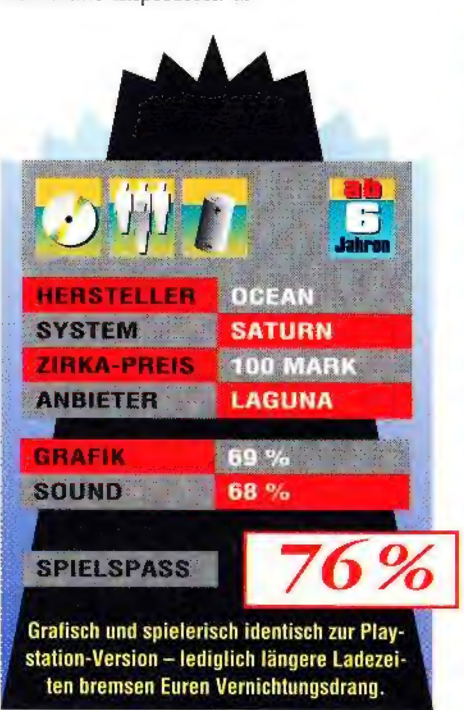


Wurm-Girl Estelle beäugt vergnügt einen Kampfgefährten, wie er mit Bazooka den ungünstig postierten Delinquenten von einer Klippe sprengt

übliche Feuerwaffen wie Schrotflinte oder Uzi fehlen ebensowenig wie flächendeckende Granaten oder Cluster-Bomben, die Ihr auf gegnerische Wurmansammlungen schleudert. Den größten Wumms hat Dynamit, das ihr jedoch direkt beim Sprengopfer plazieren müßt. Dann bleiben Euch genau noch fünf Sekunden, um aus der Gefahrenzone zu hopsen. Da die Kleinen weder sehr hoch springen noch weit fallen, ohne sich zu verletzen, erklimmen sie Vorsprünge mit dem Ninja-Seil oder lassen sich mit gewagtem Bungee-Sprung von einer Klippe fallen. Hilft auch das nicht weiter, buddelt Ihr Euch einen Weg horizontal mit dem Flammenwerfer oder vertikal nach unten, ausweglosen Situationen entflieht Ihr mittels Teleporter. Einschwebende Kisten bestücken Euer Waffenarsenal: Bananenbombe, Minikanone oder explodierende Schafe dezimieren ganze Wurmteams – der Gegner gibt sich geschlagen oder opfert seinen letzten Streiter in einer Kamikaze-Explosion. *tb*



Die Munitionskisten sackt Ihr am besten mit einem Teleport ein





WINZ-WARS • "Worms" verläßt sich nicht auf Polygonorgien, protzige FMV-Videos und Techno-Sound. Die kleine Softwareschmiede Team 17 macht den Majors vor, wie man trotz simpler Grafik und sparsamen Sound, dafür aber mit durchdachtem Design ein fesselndes und unterhaltsames Spiel entwickelt. Doch "Worms" ist eindeutig für Multiplayer-Duelle konzipiert: Während die Motivation im Alleingang gegen Computerwürmer kaum jemanden an die Angel lockt, sichert sich das Fischfutter-Menü ab drei Mitessern einen Dauerplatz auf meiner Speisekarte. Es drohen ausgedehnte Suchtgelage: Derweil sich die restlichen Gegenspieler bekriegen, schmiede ich Pläne zur kollektiven Ausrottung der gesamten Konkurrenz und amüsiere mich über deren Fehlschüsse und Wutausbrüche. Siegessichere Feldherren tappen beim Anmarsch auf unscheinbare Minen, die oft zu explosiven Kettenreaktionen führen – Ich reibe mir schadenfroh die Hände, zücke genüßlich die Schrotflinte und blase den wimmernden Wicht vom Bildschirm.

Entwickler: Sunrise Games, UK • **Produzent:** Darryl Still & Alistair Bodin • **Design:** Wayne Smithson, Paul Hoggart & Dan Cartwrigth • **Programmierung:** Wayne Smithson, Paul Hoggart & Mark Robinson • **Grafik:** Andrew Hanson • **Sound:** Cogent Productions

Attack of the Mutant Penguins



Tod den Eindringlingen: Kommen zuviele Außerirdische zur Waage durch, ist es um Euch und die Welt geschehen.

JAGUAR

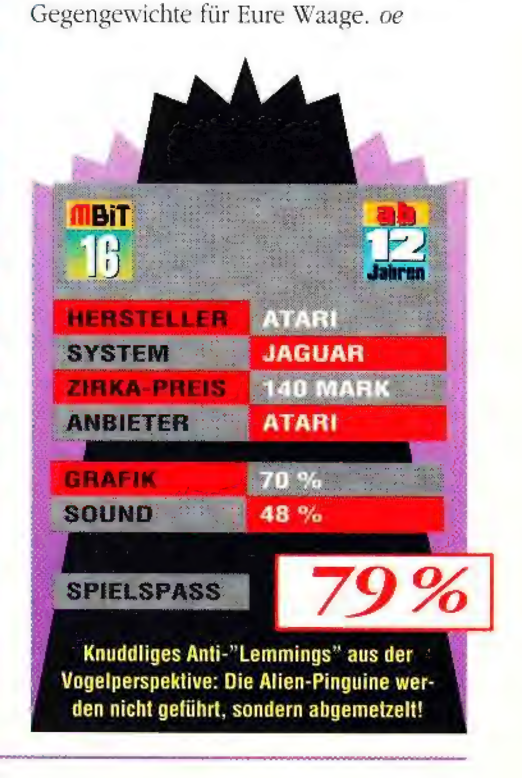


Die Säbel-Falle zerschnibbelt Pinguine im Akkord

Atarianer, rettet die Welt! Eure außerirdischen Feinde haben sich als Elvis- und Honolulu-Pinguine verkleidet und watscheln in 20 Levels stur auf die Öko-Waage zu – Überlasten die Aliens die Waage, haben die Fieslinge die Eis-, Wüsten- oder Dschungelwelt durch pure Übermacht erobert. Als wandelnder Birnen-Detektiv oder kugelrunder Bratpfannenschwinger tretet Ihr den Eindringlingen entgegen: Ihr spannt Fallen auf, lenkt die seltsamen Eroberer per Wegweiser ins Verderben und zieht ihnen mit der Pfanne eins über. Obendrein helfen Euch Dynamitstangen und Flammenwerfer bei der Vernichtung, außerdem kämpfen gute Pinguine an Eurer Seite gegen die Fieslinge. Habt Ihr eine Welt von Außerirdischen befreit, sammelt Ihr in einer Bonusrunde Gegengewichte für Eure Waage. *oe*



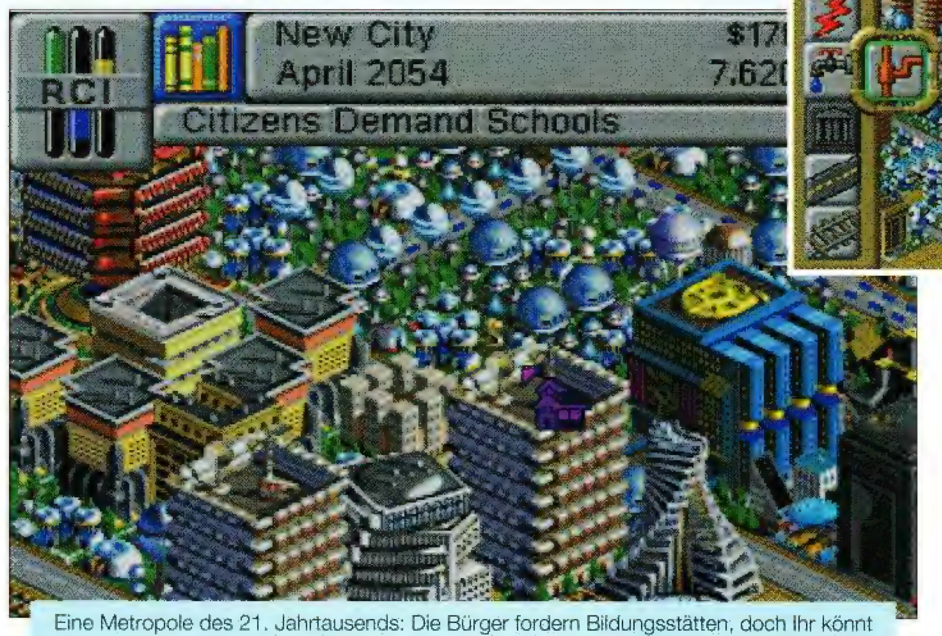
CLUB DER TOTEN WICHTER • Die Alien-Pinguine habe ich nach kurzer Eingewöhnungsphase in mein Herz geschlossen: Außerirdische mit "Lemmings"-IQ in den Tod zu schicken, macht schlichtweg Spaß. Die witzigen Schleuder- und Hexel-Fallen garantieren Schadenfreude, jeder Level empfängt Euch mit neuen Elementen und hält Euch so bei Laune. Leider wird in umfangreichen Spielstufen die Jagd etwas unübersichtlich: Eine Mini-Übersichtskarte à la "Lemmings" hätte dieses Problem behoben. Obendrein müßt Ihr Euch im Spiel mit den ulkigen Sound-FX begnügen – nur die Menüs und Zwischensequenzen wurden mit fidelen Hintergrundmelodien versehen. Dafür entschädigt die liebevolle Knuddelgrafik im B-Movie-Stil: Die Pinguin-Monster hüpfen, taumeln und sterben in schwungvollen Animationen. Das Scrolling ist weich und flott, nur bei Explosionen ruckelt's gelegentlich. Angesichts Ataris bescheidener Softwarepalette steht fest: Jaguar-Fans kommen an den "Mutant Penguins" nicht vorbei.



Andere Versionen
Keine weiteren Umsetzungen geplant.

Original-Design und Saturn-Umsetzung: Maxis, USA • **Design:** Fred Haslam, Will Wright • **Grafik:** Jenny Martin, Suzie Green u.a.

Sim City 2000



Eine Metropole des 21. Jahrtausends: Die Bürger fordern Bildungsstätten, doch Ihr könnt kein freies Fleckchen entdecken. Außerdem ist Euer Jahresbudget bereits aufgebraucht.

Hier die Stadt im kleineren Maßstab. Klickt Ihr ein Icon der Leiste (links) an, wird ein weiteres Menü ausgefahren.

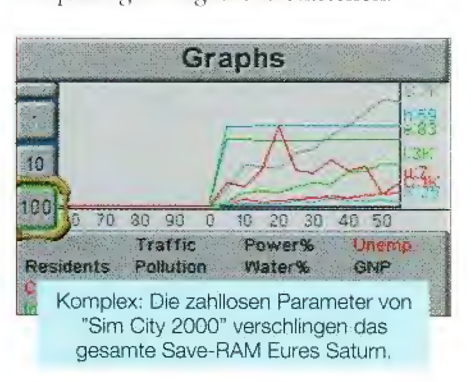
Im Untergrund der Millionenstadt herrscht ein heilloses Gewirr aus Wasserleitungen und U-Bahnen.

Mit "Sim City" gelang dem Spieleveteranen und KI-Experten Will Wright 1988 der große Wurf. Die Städtebausimulation einte die PC-Welt im Planungsrausch und führte zu einer Welle pazifistischer Strategiespiele mit augenzwinkerndem Edutainment-Touch. Doch nur "Sim Earth" (1990) und "Sim City 2000" (1991) sind echte Sims von Will Wright. "Sim Life" (1982) und "Sim Farm" (1983) stammen von US-Kollegen, "Sim Tower" ist die Umsetzung einer japanischen Hochbaussimulation, das neue "Sim Isle" ein Werk minderbegabter englischer Programmierer.

SATURN

Unbebautes Land so weit das Auge reicht, ein paar tausend Dollar in der Tasche und den Kopf voll visionärer Ideen. Es kann los gehen, die Stadt meiner Wünsche soll auf dieser isometrischen Karte stehen.

Zwei Tage später ist mein Utopia ein stinkender Moloch, in dessen Kern gerade eine Chemiefabrik explodiert. Dort, wo das Gebäude stand, klafft nun eine verbrannte Lücke, der lärmende Berufsverkehr brandet ungerührt vorbei. Macht nix, der frische Bauplatz kommt mir sehr gelegen. Hier soll mein neues Polizeipräsidium (und gleich daneben ein protziger Flughafen) entstehen.



Komplex: Die zahllosen Parameter von "Sim City 2000" verschlingen das gesamte Save-RAM Eures Saturn.

"Sim City 2000" macht Euch zum Bürgermeister und Städteplaner. Entgegen dem futuristischen Namen dürft Ihr nicht nur in der Zukunft, sondern auch zur Jahrhundertwende oder in den 50er Jahren loslegen.

In jedem Fall blickt Ihr zu Beginn auf unberührte Hügel, Flüsse und Wälder. Sucht Euch Flachland mit Süßwasseranbindung (oder laßt Planierraupe und Schaufelbagger rollen) und bestimmt, welches Gebiet zu Wohnland wird, wo die Büro- und Einkaufsstraßen und wo Industrieviertel stehen. Anfangs genügt ein kleines Wasserkraftwerk, asphaltierte Straßen, ein Gemischtwarenladen und eine Fabrik zum Geldverdienen. Schon strömen Eure ersten Bürger heran und beginnen auf den abgesteckten Arealen zu bauen. Mit der Stadt wachsen die Bedürfnisse der Steuerzahler, Ihr müßt sorgfältig planen und kalkulieren. Hält das Verkehrsnetz dem Zustrom stand oder wird's Zeit für Metro, U-Bahn und eine Umgehungsstraße? Investiert Ihr in umweltschonende Solarenergie oder baut Ihr ein Kernkraftwerk, kaltschnäuzig an der Ökobewegung vorbei? Ihr verwaltet die Etats für Feuerwehr und Polizei, Bildung- und Gesundheitswesen, wählt via Icon-Menüs aus Dutzenden von Gebäudetypen und Besteuerungsmodellen.

Während Ihr plant, führen Eure Bürger ein Eigenleben, fahren zur Arbeit, verbrauchen Strom und Wasser. Zu sehen bekommt Ihr sie nur als Autos, in Form wachsenden Gebäuden oder als protestierende Meute auf dem Titelbild Eurer Sim-Tageszeitung. *wi*

NEUE HEIMAT • Simulationsfreunde nehmen sich Urlaub, bevor sie den Bauplatz betreten – mit all seinen Facetten unterhält "Sim City 2000" für Wochen. Trotz elektronischer Berater, Statistiken und Help-Funktionen findet man sich anfangs nur mühsam zurecht: Die 2000er-Version ist komplizierter und nicht so benutzerfreundlich wie der Vorgänger. Später schlägt die Simulation mit doppelter Suchtwirkung zurück: Es ist unmöglich, das Spiel zu "gewinnen", dafür warten unerschöpfliche Möglichkeiten auf Bauherren jedes Naturells: Idealisten versuchen sich an einem Öko-Paradies mit Solarkraft und ganz ohne Autos, Praktiker legen die Straßen im Lot, zerstreute Zeitgenossen verlieren den U-Bahnanschluß und verheddern sich im eigenen Stromnetz. Das Wachsen einer Großstadt ist akustisch spröde, optisch aber pixelfein und detailverliebt simuliert.



ab 12 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	79 %
SOUND	44 %
SPIELSPASS	83 %

Die beste Wirtschaftssimulation der Konsolenwelt: Errichtet eine Metropole nach Eurem Ideal & den Wünschen digitaler Einwohner.

Andere Versionen
Den klassischen Vorgänger "Sim City" gibt's für das Super Nintendo, die 2000er-Version (auf Mac und PC seit zwei Jahren erhältlich) soll demnächst auch für die Playstation erscheinen.

Produzenten Randy Breen, Orlando Guzman, Mike Lopez • **Design:** R. Breen • **Programmierung:** David Stokes, Joe Burfoot, Tim Learmont • **Grafik:** Neil Strudwick, Margaret Foley • **Sound:** Don Veca

Road Rash

Die erste Motorrad-Raserei für die Playstation ist eine getreue Umsetzung der 3DO-Fassung von 1994. In einem FMV-Intro zeigen Euch die Stuntfahrer, wie man Polizeiwagen austrickst und Windschutzscheiben zerbröselt. Auf das kommende Gekloppe eingestimmt, wählt Ihr im "Big Game"-Modus eine von acht Schläger-Karikaturen samt fahrbarem Untersatz. In der Bar schnappt Ihr Prügel-Strategien und Tips zur Strecke auf oder pöbelt großmäulige Konkurrenten an. Plaziert Ihr Euch auf allen fünf Kursen (Innenstadt, Küste & Co.) unter den ersten drei Fahrern, brettert Ihr durch die gleichen Szenarien, dafür sind Strecken und Preisgelder ordentlich aufgestockt. Mit dem nötigen Kleingeld steigt Ihr von der lahmen 250er auf schnelle, aber schwerfällige 1000er-Boliden mit Nitro-Nachbrenner um. Wer einfach nur drauflosrasen möchte, entscheidet sich für den "Trash"-Modus. *tb*

Bad Boy Axle bugsiert die Konkurrenz mit seiner Kette aus dem Motorradsattel

ab 16 Jahren

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	69 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	75 %

Brutalo-Rennspiel mit viel FMV-Drumherum – flotte Grafik und Knüppel-Sound lassen über die träge Steuerung hinwegsehen.

Vor dem Umstieg auf die neue Kiste bewundert Ihr in einer FMV-Sequenz die gerenderten Super-Bikes von allen Seiten.



RÜPEL-RASEREI • Die Häuserschluchten und Motorräder erfuhren leider keine Generalüberholung. Angesichts der überlegenen Playstation-Hardware unverständlich – einzig den FMV-Sequenzen wurde der Pixelschleier entzogen. Die abgehackte Rockmusik nervt während der ausgedehnten Fahrt, in den Menüs unterhält Euch saftiges Heavy-Metal-Gedröhne – warum nicht umgekehrt? Insgesamt erreicht die Sony-Fassung nicht ganz den Spielspaß der 3DO-Version. Durch die trägere Steuerung macht Ihr öfters mit dem harten Asphalt Bekanntschaft

Andere Versionen
Die 3DO-Fassung wurde in MAN!AC 9/95 mit 81%, die Version für Mega-CD in MAN!AC 7/95 mit 69%, "Road Rash 3" für Mega Drive in MAN!AC 3/95 mit 73% Spielspaß bewertet. Eine Umsetzung für den PC ist in Arbeit.

Entwickler: Visual Concepts • **Programmierung:** Paul Robinson, Ben Walshaw • **Grafik:** Fred Wong • **Sound:** Mark Chosak, Yvo Zoer • **Produzent (Electronic Arts):** Mike Rubinelli • **Original-Konzept:** Sammy, J

Viewpoint

Vor gut vierhundert Jahren haben sich die Erdlinge mit dem Volk vom Planeten Ralfredacc angelegt, Generationen später will die erstarkte Aliens-Sippe zurückschlagen und die Menschheit auslöschen. Mit einem gigantischen Sternenschiff nähern sich die Ralfredaccs dem blauen Planeten – nur ein wagemutiger Pilot im wendigen Byupo-Gleiter kann die aggressiven Eindringlinge stoppen.

Die Originalfassung von Sammys "Viewpoint" erschien vor drei Jahren für SNKs Edelkonsole Neo-Geo. Damals hatte noch niemand etwas von gerenderter Grafik gehört, mit seinen auf 3D-getrimmten Sprites war "Viewpoint" eine Revolution. Heute ist Rendering Alltag, trotzdem nimmt das "Zaxxon"-ähnliche Diagonal-Geballere eine Sonderstellung ein: Neben sämtlichen Gegnern wurden auch Hindernisse und Untergründe gerendert – grafisch ist der Shooter noch immer ein Unikum. Wie beim Original kassiert Ihr auf Eurem Flug durch die plastische "Zaxxon"-Landschaft Sidekicks, Lenk-, Feuer- und Shock-Wave-Raketen. Außerdem liegen Schutzschilder und Extraleben auf den Stahlböden. Doch bevor Ihr die begehrten Items einsammeln könnt, müßt Ihr Dutzende Krabbeltiere, Raumschiffe und Techno-Libellen abballern – und außerdem wartet in jedem der sechs Levels ein aufgebrachter biomechanischer Riesengegner, der Euch gnadenlos unter Beschuß nimmt.

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140

Auch die Original-Fassung von "Viewpoint" auf dem Neo-Geo mußte ohne Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus auskommen. Zwar war auf den Verpackungsfotos zu erkennen, daß zwei Gleiter gleichzeitig durch die Render-Landschaft flogen – doch weder das seltene Modul, noch die neue Neo-Geo-CD enthielten einen Team-Modus. Lediglich die japanische Automatenplatine lädt zwei Spieler zur Baller-Session ein.

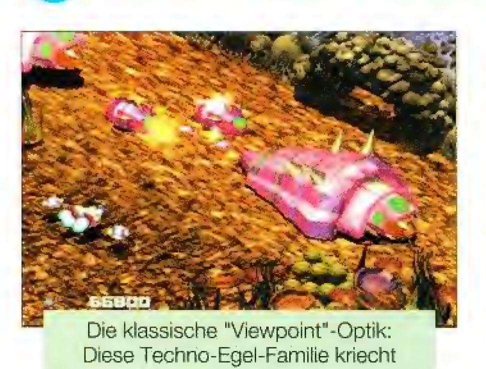

Drei Superwaffen führt Ihr zu Beginn mit Euch. Danach dürft Ihr nur an wenigen Stellen eine neue aufsammeln.

Panzer abballern, durch die Tore flitzen und dabei nicht vom "Ruckling" aus der Ruhe bringen lassen.

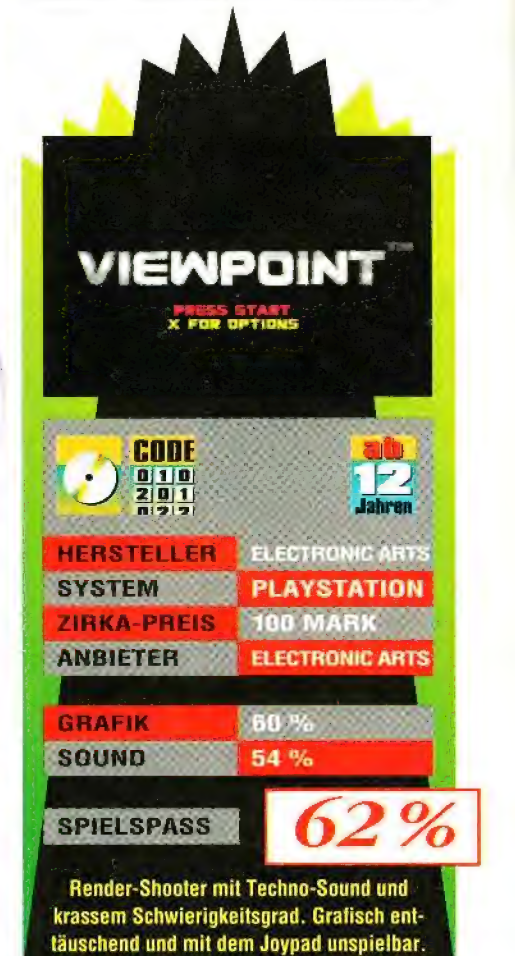
Löst die Feuerwand aus, sobald sich der erste Endgegner zurückbewegt!


Laut EA wurden fast alle Maschinen und Monster auf SGI-Workstations gerendert.

RENDER-FRUST • Die massive Balleraction von "Viewpoint" fordert Opfer: Vor Jahren ging mir ein teures Neo-Geo-Joyboard zu Bruch, beim Test der Playstation-CD hämmerte ich solange auf Martins ASCII-Board herum, bis ich mit sanfter Gewalt aus dem Testraum entfernt wurde. Dabei war mein Frust durchaus angebracht: Genau wie auf dem Neo-Geo fliegen Euch soviele Geschosse und Gegner um die Ohren, daß Ihr kaum noch etwas mitbekommt – war die geniale Original-Ballerei zumindest ansatzweise fair, so läßt Euch EA keine Chance: Ist viel auf dem Bildschirm los, geht das dezente Ruckeln in einen Einzelbild-Modus über. Gegnern und Schüssen fehlt es an kontrastreichen Farben ("Wo bin ich?" & "Wer schießt da?"), die Hintergründe sind wesentlich liebloser als im Original. Nebenbei nerven auch die Ladezeiten, die Euch nach jedem Exitus in den Schlaf wiegen wollen.


Die klassische "Viewpoint"-Optik: Diese Techno-Egel-Familie kriecht Euch vor die Nase, ...


... bevor Ihr den dritten Endgegner, eine riesige Mutanten-Biene, aufs Korn nehmt.



HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	60 %
SOUND	54 %
SPIELSPASS	62 %

Render-Shooter mit Techno-Sound und krassem Schwierigkeitsgrad. Grafisch enttäuschend und mit dem Joypad unspielbar.

Andere Versionen
Die Import-Version des Mega-Drive-"Viewpoint" haben wir in MAN!AC 2/95 mit 54% Spielspaß bewertet.

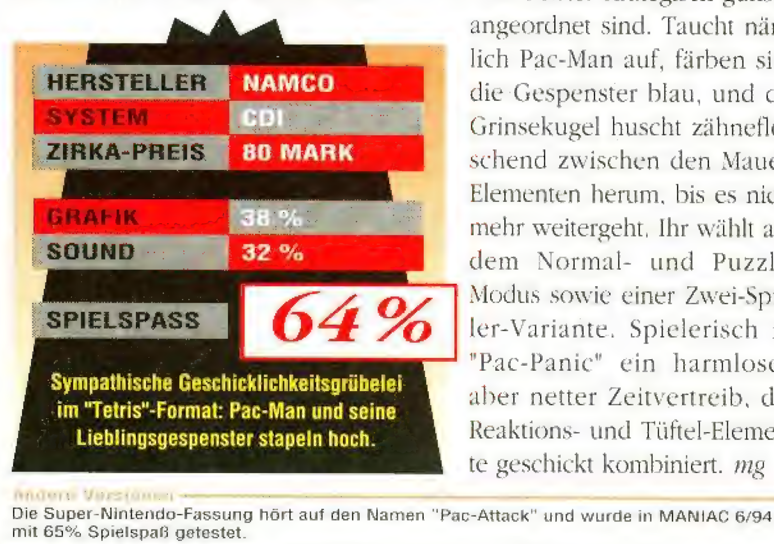
Projekt-Manager: Dave Hawkins • Programmierung: Andy Morton, Tom Drummond • Grafik: Johnny Wood • Sound: Chris Thorne

Pac-Panic

Mister Pac-Man schnappt nach knobelfreudigen CDi-Besitzern: Auf dem Super Nintendo noch als "Pac-Attack" veröffentlicht, hört dasselbe Spiel plötzlich auf den Namen "Pac-Panic". In einen traditionellen "Tetris"-Zylinder fallen dreigliedrige Spielsteine, die aus Mauerblöcken, Geistern und Pac-Mans bestehen. Ihr müßt die Elemente durch Links/Rechts-Kommandos und geschickte Rotationen so stapeln, daß horizontale Reihen komplett mit Mauersteinen gefüllt und die Geister strategisch günstig angeordnet sind. Taucht nämlich Pac-Man auf, färben sich die Gespenster blau, und die Grinsekugel huscht zähnefletschend zwischen den Mauer-Elementen herum, bis es nicht mehr weitergeht. Ihr wählt aus dem Normal- und Puzzle-Modus sowie einer Zwei-Spieler-Variante. Spielerisch ist "Pac-Panic" ein harmloser, aber netter Zeitvertreib, der Reaktions- und Tüftel-Elemente geschickt kombiniert. *mg*



Sobald ein Pac-Man auftaucht, färben sich die Geister blau.



Andere Versionen
Die Super-Nintendo-Fassung hört auf den Namen "Pac-Attack" und wurde in MANIAC 6/94 mit 65% Spielspaß getestet.

Entwickler: Nu FX • Produzent: Pat Quinn (Nu FX), Sam Nelson, Keith Orr • Programmierung: Ed Hellesen, Joseph Guagenti • Grafik: Lisa Clarizio, Scott Nychay, John Cortecero, Tammy Daniel-Biske u.a. • Sound: Marc Farly, Rob Hubbard, Tony Berkeley, David Whittaker

PGA Tour 96

Die unendliche Geschichte: EA Sports lädt bereits zum fünften Mega-Drive-Golf und wird nicht müde, das ausgereifte Spielkonzept mit immer neuen Feinheiten anzureichern. Diesmal hat man sich dem Schlagvorgang gewidmet und das bewährte Doppelklick-Prinzip durch den Triple-Klick ersetzt. Die Ballkontrolle ist jetzt dank dem "Waggle" noch feiner und sollte bei Golf-Profis große Zustimmung erfahren. Präsentation und Grafik wirken professionell, seriös und liebevoll – auf Grafik-Gags à la "World Masters Golf" wurde jedoch verzichtet. Dafür sieht das Standbild-3D eindrucksvoller als je zuvor aus und vermittelt ein hautnahes Live-Gefühl. Im Gegenzug hat man die acht Kurse der letztjährigen Version ("PGA Tour Golf 3") auf drei 18-Loch-Parcours gestutzt. PGA-Freaks freuen sich über die wenigen, wenn auch sinnvollen Updates, der Rest vergnügt sich mit einem der Vorgänger. *mg*



Der zentrale Schwung-Kreis ist eines der neuen 96er-Features



Andere Versionen
Die Playstation-Fassung wurde in MAN!AC 1/96 mit 80% Spielspaß getestet. Eine Super-Nintendo-Umsetzung erscheint über THQ in diesen Tagen.

Entwicklung & Design: Tempest, GB • **Produzent:** Gary Bracey • **Grafik:** Russ Daff, Geoff Wilson & Karl Riley • **Programmierung:** Bill Pullan, Pete Featherstone & Alan Latham • **Musik:** Paul Simmons

Lone Soldier



Erledigt den Alien-Söldner aus der Distanz: Hüpfen die Gegner auf Tuchfühlung, sind sie schwer zu treffen.

Knatternde MGs im Flammenmeer: Mit der Uzi durchlöchert Ihr Benzinfässer, für Hütten, Bäume, Panzer und Türme nehmt Ihr die Panzerfaust zur Hand.

Wer seine kostbaren Panzerfäuste nicht an die Mittelgegner verpulvern will, dem verrät MAN!AC einen Trick: Steht Euch ein Panzer im Weg, rennt im Zick-Zack-Kurs auf ihn zu und stellt Euch unter seine Kanone (unten). Nun kann er Euch nicht mehr treffen, und Ihr erledigt das Schlachtschiff mit der Uzi.



Während die Konsolenwelt rücksichtslos auf menschliche Spielfiguren feuert, müssen sich deutschen Spieler mit Aliens und Robotern abgeben: Wie schon im Fall von "Probotector" wurden auch in "Lone Soldier" alle menschlichen Protagonisten gegen abstrakte Figuren ausgetauscht. Diesmal haben es Joypad-Söldner mit den "Varinians" zu tun, die unsere Erde zur Uran-Plantage umfunktionieren wollen.

Für ein Cyborg-Geballer ist die Perspektive ungewöhnlich: Ihr blickt Eurem Blechsoldaten über die Schulter, die 3D-Levels wurden aus texturüberzogenen Polygonen zusammengesetzt. Euer Krieger läßt sich in acht Richtungen drehen, die digitale Kampera schwenkt jedoch nicht mit. Mit Eurem Kampfroboter schreitet Ihr durch den Dschungel, einen Canyon, die Hinterhöfe einer Stadt und den Alien-Stützpunkt. Jede der vier Welten teilt sich in zehn Levels, die Ihr der Reihe nach von Alien-Soldaten, speerwerfenden Humanoiden und Kampfhunden säubert. Feige Gegner verschanzen sich im Bunker oder sitzen hinter dem Steuerpult eines Panzers oder Hubschraubers. Auf Flüssen düsen Schnellboote mit MGs an Euch vorbei, Landungstruppen legen mit Amphibienfahrzeugen an und stürmen den Strand. Glücklicherweise seid auch Ihr gut gerüstet: Eure Uzi muß nicht nachgeladen werden, Panzerfäuste, MG's, Flammenwerfer und Handgranaten findet Ihr am Wegrand. Auf Eure Vorgesetzten könnt Ihr Euch verlassen: Ein Versorgungsflugzeug wirft Kisten mit Extraleben und Bonusenergie ab.

Wer Erbarmen zeigt, bekommt den Abspann nie zu Gesicht: Laßt Ihr zuviele Aliens am Leben, müßt Ihr den aktuellen Level wiederholen. *oe*

BACK TO THE ROOTS • Schon in den 80ern war ich ein Fan stupider Söldnerspiele: "Lone Soldier" hat sich seit dem C-64-"Stallone" kaum weiterentwickelt. Nur die Polygonwelt ist neu. Ihr pirscht die geradlinigen Levels entlang und mäht die anstürmenden Feinde verächtlich nieder. Die Gegner sind sauber animiert, Grafikblitzer wie in "Ridge Racer" gibt es nicht. Leider läßt sich Euer Roboter im Nahkampf nur ungenau steuern: Da der Kerl in Steuerkreuzrichtung marschiert, ballert Ihr an schräg stehenden Feinden vorbei. Wer die Aliens jedoch von weitem ins Visier nimmt, hat keine Probleme. Während die Feinde wie Roboter aussehen, schreien sie doch wie Menschen: Die Digi-Sounds runden die rabiate Schlacht ab. Auf Dauer kann "Lone Soldier" nicht motivieren, als gelegentliche Schlacht zum Abreagieren ist das Geballer momentan unübertroffen.



Nachdem Ihr eine Welt gesäubert habt, dürft Ihr auf Memory-Card Euren Spielstand speichern.



In der Stadt weicht Ihr den Garben der Geschütze aus, im Canyon balanciert Ihr auf einem Baumstamm über die Schlucht.



HERSTELLER	TELSTAR
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	68 %
SOUND	73 %
SPIELSPASS	55 %

Geschmeidige 3D-Söldner ballern sich durch einfallslose und geradlinige Levels. Für den kleinen Choleriker...

Andere Versionen
Derzeit sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

Entwickler: Sega, Japan • **Produzent:** Jerry Markota • **Design:** Kazuyoshi Tsugawa, Akinori Nishiyama • **Programmierung:** Yoshiaki Endo, Daisuke Yamamoto, Masatoshi Shibata, Makoto Funabashi

Phantasy Star 4

Die "Phantasy Star"-Helden rüsten zum letzten Gefecht. Oberfiesling Dark Force hat die alte Welt zerlegt, auch in der Gegenwart sorgen seine Schergen für Trubel: Der Schwarzmagier Zio unterjocht Euren Heimatplaneten, eine Störung im interplanetaren Kontroll-Satelliten produziert bizarre Monsterhorden. Eure maximal fünfköpfige Heldentruppe tippelt aus klassischer Vogelperspektive über eine Landkarte, in Städten und Dungeons zeigt ein vergrößerter Maßstab mehr Details. Die unsichtbaren Monstertrupps kreuzen wie in den Vorgängern zufällig Euren Weg, der Kampfbildschirm zeigt wie der zweite Teil Monster und Helden: Eure Charaktere stürmen mit gezückter Waffe auf die Gegner zu oder werfen den Monstern Zaubersprüche an die Matschbirne. Gewitzte Helden kombinieren ihre Sprüche zu brachialen Technique-Kombos. *rb*

MBIT	24
ab	12 Jahren
HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	68 %
SOUND	66 %
SPIELSPASS	85 %

Letzte 16-Bit-Episode der "Phantasy Star"-Reihe: Trotz englischer Texte für deutsche Sega-Rollenspieler erste Wahl.

Menüs und Charakterstatus werden als Fenster eingeblendet und mit Charakterportraits verziert, wichtige Szenen verwöhnen Euch mit stimmungsvollen Standbildsequenzen.



Einkaufsbummel: Ihr rüstet Euch zum Kampf (rechts).

FURIOSES FINALE • Die detailarme Oberwelt ist im Vergleich zu "Phantasy Star 3" enttäuschend, dafür fesseln effektgespickte Gefechte und eine geniale Geschichte. Der Oskar für das beste Charakterdesign ist dem Titel sicher, das riesige Spielareal beschäftigt Euch für Wochen: Kaum habt Ihr die jüngste Inkarnation von Darkforce erledigt, düst Ihr zum nächsten Planeten. Fans der Sega-Reihe sind wunschlos glücklich: Ausgewogene Präsentation, liebevolles Design und viel Innovation machen den vierten Teil zum würdigen Finale.

Andere Versionen
Den ausführlichen Import-Test findet Ihr in MAN!AC 4/95. Die Episoden 2 und 3 erschienen für das Mega Drive, das Original-"Phantasy Star" gibt's nur für das Master System.

Produzent: Jan Lindner • **Design:** Ron Bolinger, Scott Hazel • **Programmierung:** Glen Merriman, Bob Pendleton • **Grafik:** Sara Farr, Cecile Rader, Kim La Cava, Daniel Bourbonnais • **Sound:** Joan Crixell

Deathkeep

3DO

Während sich japanische Rollenspieldesigner über ausgeklügelte Fantasy-Welten das Hirn zermartern, verläßt sich SSI mit dem "Slayer"-Nachfolger "Deathkeep" auf altbackenes 3D-Gemetzel. Die magere Hintergrundgeschichte erzählt von der Auferstehung eines fiesen Nekromanten: Kaum ist der Totenbeschwörer aus seinem Grab im hohen Norden gekrabbelt, bezieht er eine düstere Zitadelle und vertreibt das ansässige Zwergenvolk. Auf Weisung eines magischen Amuletts reist Ihr in den Norden und erkundet das monsterüberlaufene 3D-Gewölbe. Die Charakterwahl entscheidet über den Ausgang des Kreuzzugs und bestimmt Eure Fähigkeiten: Der kraftstrotzende Zwerg schlägt sich axtschwingend durchs Verlies, die Elfen schmeißen den Monstern Zaubersprüche wie den "Fireball" oder "Magic Missile" um die Ohren.

Entgegen den zufällig generierten "Slayer"-Dungeons wurden die "Death Keep"-Verliese von Designern konstruiert und diesmal hat das Monsterschlachten auch ein Ziel: Ihr müßt drei magische Steine aufstöbern und den Nekromanten erledigen. Wie im Vorgänger latscht Euer Held durch mit Texturen verputzte Echtzeit-Korridore, vereinzelte Räume wurden mit 2D-Mobiliar eingerichtet. Acht Monstersprites zeigen jede Kreatur aus unterschiedlichen Blickwinkeln. "Slayer"-Veteranen kennen viele Gegner bereits aus dem Vorgänger. Wieder kloppen Eure Widersacher in Echtzeit drauflos, entgegen RPG-üblichen Rundenprügeleien sind die "Deathkeep"-Gefechte actionorientiert: Euer Charakter kramt eine Waffe aus dem Ausrüstungsmenü oder entscheidet sich für einen Zauberspruch, attackiert wird per Knopfdruck. Bis Ihr zum nächsten Schlag ausholen dürft, wird die Waffe mit einem Raster markiert. *rb*

"Deathkeep" ist das zweite AD&D-Rollenspiel für das 3DO: Auf dem PC glänzte Hersteller SSI mit hochkarätigen Fantasy-Werken wie der "Dragonlance"- oder "Forgotten Realms"-Serie, die "Eye of the Beholder"-Reihe setzte seinerzeit neue 3D-Maßstäbe. SSI war bis zum letzten Jahr das einzige Softwarehaus mit offizieller AD&D-Lizenz; die Pen&Paper-Vorlage produziert der amerikanische Spieleriese TSR.


Den mickrigen Goblin kennt Ihr schon aus "Slayer": Die Monsteroptik wurden kaum überarbeitet, dafür sind die Texturen detaillierter und Euer Laufschritt flüssiger.

Freikarte zum nächsten Level oder Todesfalle? Am anderen Ende wartet ein Teleporter mit dem gleichen Symbol.


Ihr schlittert über Glatteis: Trifft Euch ein Monster, setzt Euer Charakter zur schmerzhaften Rutschpartie an.

KNOCHENTROCKEN • In "Slayer" amüsierte das Monsterschlachten noch: Trotz dicker Staubschicht motivierte die 3D-Hatz. Helden-Trimmen und Zufallsgenerator verliehen den Verließen einen nostalgischen Charme. Im Nachfolger wollte man dem Metzelprinzip Spieltiefe verleihen. Meine Diagnose: Versuch gescheitert, Spielreiz verschwunden. Zum Spiel mit Hintergrund fehlt das abwechslungreiche Design: Rätsel gibt's genauso wenig wie Gesprächspartner, die müde Story geht im Monsterschlachten unter. Für ein Rollenspiel ist der Titel zu hohl, durch die Action-Prüfung rasselt "Deathkeep" wegen mieser Kontrollen und chaotischem Monster-Gerangel. Zeitgerechtes Automapping fehlt genauso wie eine allgegenwärtige Speicherfunktion: Komfort wird kleingeschrieben. Die einzigen Bonuspunkte sind flotte Grafik und schummriges Fantasy-Flair in AD&D-Tradition.


Rastplätze erkennt Ihr an kunstvollen Bodenornamenten: Ihr sortiert Ausrüstung und kuriert Eure Wunden.


Resümee: Wer einen Level hinter sich läßt, studiert auf dem folgenden Bildschirm seine Metzel-Quoten.



Andere Versionen
Der Vorgänger "Slayer" für das 3DO wurde in MAN!AC 9/95 mit 71% Spielspaß getestet. "Deathkeep"-Umsetzungen sind derzeit keine geplant.

Produzent: Brain Schorr & Dan Llewellyn • **Design:** Jeff Brown & Bill Anderson • **Programmierung:** Colin Lewis & Doug Wedel • **Grafik:** Gerilyn Wilhelm, u.a. • **Sound:** Orca Games

Izzy's Olympic Quest



Das Sega-Gehüpfe spielt sich deutlich flotter als auf dem Super Nintendo: Das gröbste Ruckeln wurde beseitigt, Izzy reagiert auf Eure Kommandos ohne Verzögerung. Am einfallslosen Level-Design haben die Entwickler jedoch nichts geändert. *oe*

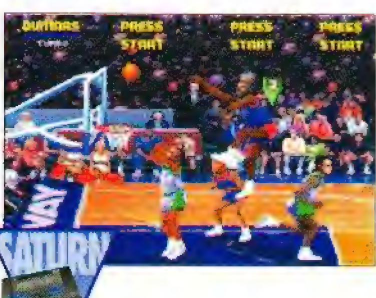
HERSTELLER	U.S. GOLD
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	69 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	62 %

Andere Versionen

Die Super-Nintendo-Version bewerteten wir in MAN!AC 1/96 mit 60% Spielspaß.

Entwickler: Sculptured Software

NBA Jam T.E.



Gleiches Recht für alle: Als letze Fassung trudelt "NBA Jam" für den Saturn ein, spielerisch, optisch und akustisch ist's mit der Playstation-Umsetzung identisch. Es bleibt das beste Action-Basketball, nutzt jedoch die 32-Bit-Power keinesfalls aus. *mg*

HERSTELLER	ACCLAIM
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	60 %
SOUND	62 %
SPIELSPASS	87 %

Andere Versionen

Test der Playstation-Fassung in Ausgabe 11/95 (87% Spielspaß).

Entwickler: Hookstone

Zoop



Die Nintendo-Fassung von "Zoop" unterscheidet sich erwartungsgemäß nicht von der Mega-Drive-Adaption. Der Sound klingt etwas voluminöser, Grafik und Spielablauf sind identisch. Gute Geschicklichkeitsgrübelei, preiswert & spannend. *mg*



HERSTELLER	VIACOM
ZIRKA-PREIS	70 MARK
GRAFIK	26 %
SOUND	44 %
SPIELSPASS	64 %

Andere Versionen

Test der Mega-Drive-Fassung in MAN!AC 12/95 (64%). 32-Bit-Umsetzungen folgen.

Entwickler: Warp, San-Ei-Shobo, J

Trip'd



Nach einem Jahr Import-Dasein erscheint "Trip'd" offiziell: Der "Tetris/Columns"-Verschnitt spielt sich ordentlich, läßt maximal zwei Personen an den Zylinder und bietet solide Computergegner. Wer hat noch nicht, wer will noch mal? *mg*



HERSTELLER	PANASONIC
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	35 %
SOUND	42 %
SPIELSPASS	66 %

Andere Versionen

Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: SNK, J • **Produzent:** E. Kawasaki

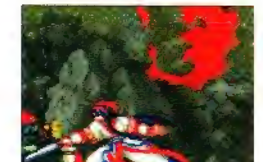
Samurai Shodown 3





Keine Lust gehabt? Die Sprites sehen ordentlich aus und bewegen sich fließend, doch im Hintergrund geht im Gegensatz zum Vorgänger gar nix mehr ab.

Mit roter Farbe haben die Automatendesigner auch diesmal nicht gespart. Doch genau wie bei den beiden Vorgängern, müßt Ihr bei den Heimversionen auf Modul und CD auf den exzessiven Rot-Genuß verzichten. Es sei denn, Ihr kennt den entsprechenden Cheat, mit dem Ihr die rote Farbe zurückbringt. Bei der Automatenfassung läßt sich die "Brutalität" übrigens in drei Stufen regulieren!



Schön, daß die SNK-Designer immer wieder neue Spielideen haben: Kurz vor dem Weihnachtsfest ließen sich weder "Fatal Fury 6" noch "King of Fighters 2001" in der Spielhalle blicken – dafür ging der neueste "Samurai Shodown"-Automat in die Produktion.
Jeweils zwei der zwölf selektierbaren Spielfiguren stehen sich auf einem Fantasy-Schauplatz gegenüber und müssen sich eins auf die Nase hauen – endlich mal was Neues! Dabei greifen die beiden nicht nur auf ein Repertoire von Schlägen und Tritten zurück, sie wirbeln sogar mit scharfen Messern und Schwertern herum – einzigartig. Ein besonders gewitzter Charakter, Shizumaru Hisame, hat seinen tödlichen Regenschirm dabei, während Galford und Nakoruru auf ihre Haustiere vertrauen – auch dies haben wir nie zuvor gesehen.
Im Ernst: Die neuen Spielfeatures des dritten Teils erschöpfen sich in einer Handvoll frischer Kämpfer und der Möglichkeit, sich vor Kampfbeginn zwischen zwei Stilen zu entscheiden. Je nachdem, ob Ihr offensiv oder defensiv prügeln wollt, ändern sich die Special-Moves, von denen mindestens vier zur Verfügung stehen. Ansonsten wie gehabt: Im Eifer des Gefechts verliert Ihr Eure Waffe, lest eine Malzeit vom Boden auf oder ladet Eure Energie zur Super-Kombo auf. *ak*

Die Automatenversion erhielten wir von NOVA, Hamburg

SAMURAI SHODOWN III

ab 16 Jahren

HERSTELLER	SNK
SYSTEM	NEO-GEO
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	72 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	83 %

Grafisch total enttäuschende Fortsetzung des Vorzeige-Prüglers. Auch spielerisch schlechter als der zweite Teil.

JETZT REICHT'S • "Hat noch jemand Lust, die Backgrounds zu zeichnen?", "Nö, laß uns ein paar Nebeleffekte einbauen, dann können wir's uns sparen!" – das haben die Grafiker wohl gedacht, als sie mit den Sprites des neusten 'Samurai'-Teils fertig waren. Die Hintergründe haben an Tiefenwirkung verloren, sind teilweise nur vierfarbig und durchweg langweilig. Nur selten bewegen sich ein paar gähnende Männlein durchs Bild, die sich gleich wieder aus dem Staub machen. An der blendenden Spielbarkeit konnten die Designer freilich nix vermurksen: Die Steuerung ist "Street Fighter"-logisch und kann diesmal sogar modifiziert werden, dafür fehlt Sympathieträger Gen An, der mit seiner Stahlkralle so schön schlitzen konnte. Alles in allem ein enttäuschender Nachfolger, der sich nicht ganz so perfekt spielt und deutlich schlechter aussieht als Teil 2.



Mit Amakusa (rechts im Bild) ist der Endgegner des letzten Samurai-Wettbewerbs anwählbar



Sobald sich der zweite Energiebalken vollständig aufgeladen hat, könnt Ihr eine Super-Attacke ausführen.



Rimnerei, das Mädel rechts, kann eine Eisfpütze auf den Boden zaubern, an der Ihr festfriert.



Muskelprotz Gaira Caffein trefft Ihr vor seinem gemütlichen Tempel.

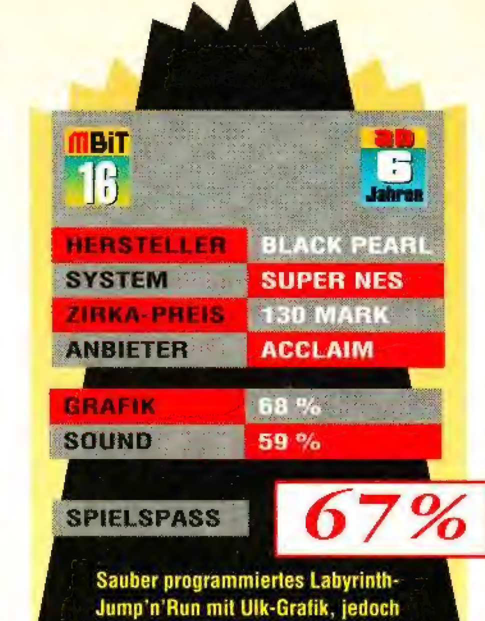
Andere Versionen
"Samurai Shodown 2" für das Neo-Geo haben wir in MAN!AC 2/95 mit 88% Spielspaß bewertet.
Eine "Samurai Shodown"-Umsetzung für den Saturn ist ebenfalls geplant.

Entwickler: Black Pearl Software, USA • **Produzent:** Steve Ryno • **Programmierung:** Matthew C. Harmon • **Design:** Dan Burke, Steve Burke, Todd Tomlinson, Matthew C. Harmon, Shaun Tsai Eric Elliot & Luke Anderson • **Grafik:** Steve Burke, Shaun Tsai, Allan Ditzig, Eric Elliot u.a. • **Sound:** Phil Crescenzo

The Mask

SN

Jedem Kinohit sein Videospiel: Besessen von Loki, dem nordischen Gott des Bösen, hüpft Ihr durch Müllhalden, Sparkassen, Knastgänge und Abwasserkanäle. Jeder Level ist aus Räumen zusammengesetzt, die durch Fahrstühle, Löcher im Boden, Luftschächte und Türen miteinander verbunden sind. Auf dem Weg zum Ausgang trachten Euch miese Schläger, Messerstecher und sogar der wahnsinnige Wecker aus dem Film nach der Energie. Doch mit Euren Leinwand-erprobten Handschuh-, Wirbel- und Holzhammer-Attacken knüppelt Ihr die Fieslinge in den Boden. Am Ende jedes Levels stellt sich eine polternde Höllenmaschine, eine schießwütige Oma oder der Verbrecherfürst Dorian selbst zum Duell. Hat Euch einer der Grobiane ordentlich die Visage poliert, müßt Ihr nicht unbedingt am Levelanfang beginnen: In jeder Welt ist ein gelber Hut versteckt, der Euch als nützlicher Rücksetzpunkt dient. *oe*



Fans des gleichnamigen Films werden sich freuen: Die schönsten Fratzen der Maske haben die Entwickler in das Spiel übernommen.



Jetzt bloß nicht den Kopf verlieren: Die alte Vermieterin Mrs. Peenman zückt ihre Schrotflinte.



WIEDERHOLUNGSFEHLER • Die Maske hat mich überrascht: Dem Filmhelden wurde ein witziges Jump'n'Run mit sauberer Kollisionsabfrage, fairen Gegnern und pixelgenauer Steuerung auf den Leib geschneidert. Das flüssige Scrolling kennt kein Ruckeln, die Extras sind geschickt verteilt. Die Hintergrundmusik dudelt stupide vor sich hin, geht Euch aber glücklicherweise nicht auf die Nerven. Nur an Abwechslung mangelt es: Nach den ersten zwei Levels kennt Ihr alle Elemente und spult je nach Situation das passende Programm ab.



Derzeit sind keine weiteren Versionen geplant.

Entwickler: Gray Matter, USA •**Produzenten:** Chris Gray, David Bright (Gray Matter), Roland Kippenhan (EA) • **Design:** David Bright • **Programmierung:** David Bright, Misho Katulic • **Grafik:** David Duncan, Yi Zhao, Bryce Cochrane • **Sound:** Marc Kerr

Foes of Ali

Aus der Ego-Perspektive habt Ihr den Gegner voll im Visier: Auf dem Bild landet Ihr gerade einen Nasentreffer.



Mit einem satten Linksausleger schickt Ihr Euren Kontrahenten zu Boden: Ein paar Schweiß-Spritzer bezeugen die Treffgenauigkeit Eurer Attacke.

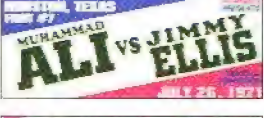
Der grüne Balken gibt über die verbliebene Power des jeweiligen Boxers Auskunft

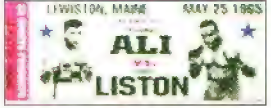
Unten seht Ihr zehn der 17 Eintrittskarten zu legendären Ali-Kämpfen, die Ihr auf Eurem 3DO nachspielen könnt.

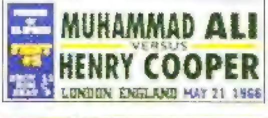




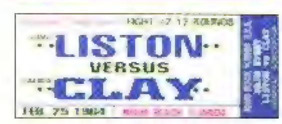


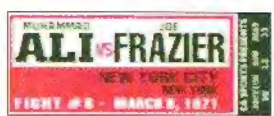














Ungewöhnlich: Entgegen der aktuellen Electronic-Arts-Philosophie, ein Spiel für die meisten relevanten Konsolen zu adaptieren, wurde "Foes of Ali" exklusiv fürs 3DO entwickelt. Dabei ist die Konkurrenz an Boxsimulationen gar nicht so groß, und die Zugkraft eines Muhammad Ali kann sonst niemand bieten. Dieser Tatsache bewußt, richtet EA Sports den Focus gezielt auf den größten Boxer aller Zeiten: Ihr könnt nicht nur als Ali im Ring agieren, sondern werdet auch mit der Geschichte des Megastars vertraut.

Drei Spielmodi stehen zur Wahl: Im Turnier-Modus setzt Ihr das Teilnehmerfeld eigenhändig aus zehn berühmten Boxern zusammen, die entsprechend dem Real-Vorbild taktisch, kämpferisch oder provokant fighten. Der Menüpunkt "Career" steht für 17 authentische Boxkämpfe, die Ihr als Ali oder sein Herausforderer erlebt. Dabei werden die Boxer vorgestellt und ein Digi-Kommentator verrät Euch Details über den damaligen Kampfverlauf. Außerdem dürft Ihr im "Exhibition"-Modus die zehn Boxer beliebig gegeneinander antreten lassen.

Freie Auswahl: Aus sage und schreibe 21 Kameraperspektiven könnt Ihr den Fight betrachten.

Den Boxring könnt Ihr während des Kampfes aus 21 Blickwinkeln betrachten, die drei Feuerknöpfe entfachen je nach simultaner Steuerkreuz-Bewegung unterschiedliche Aktionen. Wer aus der Ego-Perspektive boxt, kann sogar seinen körperlichen Zustand optisch verfolgen: Nach einem harten Treffer seht Ihr den Gegner plötzlich verschwommen oder habt aufgrund einer Kopfverletzung einen rotgefärbten Bildschirm vor Euch. Via Knopfdruck kommt Ihr in diverse Untermenüs, in denen Ihr allerlei Parameter (vom "Blut"-Faktor bis zur Ringrichter- und Runden-Anzahl) einstellen dürft. *mg*

Die drei Spielmodi im Überblick: "Tournament" mit zehn verschiedenen Kämpfern, "Exhibition" mit einem Kampf nach Wahl und "Career" mit 17 authentischen Ali-Fights.

FEHLURTEILE • ...gab's in letzter Zeit zu Hauf im Boxsport. Auch die Designer von "Foes of Ali" wußten nicht immer die Prioritäten richtig zu setzen. Das Drumherum und die geschichtliche Aufarbeitung des Phänomens Ali gelang hervorragend, auch die intelligenten Spielmodi sprechen für die Kreativität der Entwickler. Bis hin zu den vielen und nützlichen Optionen, die stets angenehm präsentiert werden, trifft "Foes of Ali" ins Schwarze. Leider hat man beim eigentlichen Spiel, insbesondere bei der Boxer-Animation etwas geschlampt. Als Standbild sieht das Ganze eindrucksvoll aus, in der Bewegung fehlen jedoch ein paar Einzelbilder – und dies kommt vor allem bei den Schlägen nicht so toll rüber. Die Steuerung an sich ist durchdacht und facettenreich, doch spiegelt sich die Masse an Joypad-Kommandos selten im Kampfverlauf wieder.



HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	66 %
SOUND	59 %
SPIELSPASS	69 %

Historisch korrekte Boxsimulation rund um Ali: Grafisch & spielerisch nicht ganz so liebevoll wie das profunde Drumherum.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Bandai, USA

Power Rangers The Movie

SN

Marvel-Helden regieren die Müllhalde des Prügel-Genres? Das können die Power Rangers nicht auf sich sitzen lassen: Mit einem von sechs Fightern ruckelt Ihr durch sieben spielerisch eintönige Levels. Allein oder zu zweit vermöbelt Ihr auf zwei Ebenen die anstürmenden Gegner mit drei verschiedenen Schlägen und zwei Special-Moves, für die Ihr jedoch extra Ranger-Energie aufsammeln müßt. Die Gegner schlagen ungern zurück, sondern klauen Eure Energie durch bloße Berührung. In "Power Rangers" gibt's nicht viel zu sehen: Die Hintergründe sind lieblos hingeklatscht, gelegentlich fällt als Gag mal ein Bild von der Wand. Die Filmmelodien dudeln zum Schlagabtausch, dafür klingen wenigstens die Digi-Kanpfgeräusche realistisch. *oe*



Trommelfeuer im Heizungskeller: Achtet bei der Kanone auf die Stacheln am Boden.

HERSTELLER	BANDAI
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	52 %
SOUND	57 %
SPIELSPASS	46%

Scrollender Prügel-Trash: Vor faden Hintergründen vermöbelt Ihr die Gegner mit drei Schlägen.

Andere Versionen
Für das Mega Drive ist eine Variation des Prügel-Scrollers erhältlich.

Entwickler: Bandai, USA

Power Rangers The Movie

MD

Extra für Sega-Fans haben die Entwickler ein neues Spiel vermurkst: Ihr steuert einen von sechs Rangers (die sich nur durch ihre Farbe unterscheiden) durch sechs Levels und verfügt über ein stattliches Repertoire an Tritten, Schlägen, Würfen und Specials. Doch zu früh gefreut, zum Ausgleich haben die Programmierer diesmal an Gegnern gespart: Ihr mischt in einem Level immer wieder die gleichen Schleimmonster auf oder beschäftigt Euch in einer Welt ausschließlich mit einem Gegner. Die Hintergründe sind kahl und eintönig, die Digi-Handkanten klingen kratzig. Nur wenn die Programmierer alle positiven Aspekte der beiden Versionen zu einem Spiel zusammengefaßt hätten, wären die 16-Bit-Power-Rangers erträglich geworden. *oe*

Küß die Wand, gnädige Frau: Die hinterlistigen Weiber versuchen Euch von hinten festzuhalten.

HERSTELLER	BANDAI
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	50 %
SOUND	56 %
SPIELSPASS	47%

Prügel-Scroller mit eintönigem Level-Design und lascher Grafik. Die stattliche Schlagvielfalt kann das Modul nicht retten.

Andere Versionen
Für das Super Nintendo ist eine Variation des Prügel-Scrollers erhältlich.

Entwickler: Any Channel, USA • **Produzenten & Design:** Brian Yen & Russ Pflughaupt • **Programmierung:** Brian Yen, Russ Pflughaupt, Nate Huang & Irene Pan • **Grafik:** Jeff Fohl, Kenta Williams, Justin Willow, Jane Summerhauser & Brian Yen • **Sound:** Kenta Williams • **Titelmusik:** Gitarren-Guru Jim Savitsky

Po`ed



Eure Kopfbewegungen wurden realistisch nachempfunden: Klettert Ihr eine Leiter hoch, blickt Ihr an die Decke.



Dr. Lekter würde sich freuen: Zur Erfrischung labt Ihr Euch an den Eingeweiden der Aliens.

Während Euch die Zwischensequenzen mit trockenem Text langweilen, verwirrt Euch die Landkarte mit Vektor-Chaos.

WWW-Piloten finden auf dem "Any Channel"-Server (http://www.anychannel.com) nicht nur die Portraits der Programmierer, sondern auch die Entstehungsgeschichte von "Po'ed" und dem Entwicklerteam. Dort erfahrt Ihr auch, daß die "Any Channel"-Gründungsmitglieder Brian Yen, Irene Pan und Phil Lam die Idee zu "Po`ed" in dem Restaurant Hobies in Cypertino, CA, hatten. Ist ein traumatisches Erlebnis mit einem rabiaten Koch etwa der Ursprung der "Po'ed"-Story?

3DO

Panik in der Schiffskantine: Aliens greifen Euer Raumschiff an und entern die Brücke - Eure Kameraden werden niedergestreckt, die Eindringlinge übernehmen den Raumkreuzer. Doch in der Kombüse ist nur Platz für einen Helden: Ihr schnappt Euch die Bratpfanne von der Wand und macht Euch auf, das Schiff zurückzuerobern.

In moderner 3D-Perspektive stürmt Ihr mit Pfanne, Hackmesser, Bohrer oder Impulswaffe die düsteren Heizungsschächte, Maschinenräume und Kajüten Eures Raumfrachters. Zieht Ihr Eure Siebenmeilenstiefel an, sprintet Euer Held gleich doppelt schnell. Mit "A" springt Ihr auf höher gelegene Plattformen, geht`s ganze Stockwerke hoch, benutzt Ihr Aufzüge, Leitern oder gar einen Raketenanzug. Mit den Zeigefingertasten weicht Ihr drohenden Geschossen aus, per Tastenkombination führt Euer Held sogar einen Salto mit 180°-Drehung aus. Abscheuliche Kopffüßler und Laser-Hexen ballern aus allen Rohren, um Euch anschließend genüßlich zu verspeisen. Was die können, beherrscht Ihr auch: Um Eure Energie aufzufrischen, beißt Ihr herzhaft in einen frischgeschlachteten Alien-Kadaver. Außerdem helfen Euch versteckte Energie-, Munitions- und Treibstoff-Extras. Habt Ihr den Level-Ausgang in Form eines Teleporters erreicht, geht`s ab in den nächsten von 25 Komplexen. Seid Ihr im Schlachtgewerbe noch ungeübt, bewahrt Euch die Speicher-Option vor Frustattacken. Auf die eingebaute Batterie dürft Ihr jederzeit zurückgreifen. Noch mehr Spaß macht das Gemetzel mit dem analogen 3DO-Joystick. *oe*

AUSGEKOCHT • "Po`ed" ist das rabiateste Schlachtfest, das unser 3DO je in den CD-Schacht bekam: Mit dem Fleischermesser metzelt Ihr die heulende Höllenbrut nieder, um anschließend die blutigen Innereien der Aliens zu verschlingen. Aber Blut beiseite: Auch die ausgereifteste 3D-Grafik der 3DO-Welt steckt in "Po`ed". Brücken und bewegliche Plattformen lassen trotz ungeheurem Rechenaufwand und flotter Grafik kein Ruckeln zu. Dafür hat die Alien-Intelligenz gelitten: Die Viecher steuern stur über ihre Plattformen und ballern plump auf Euch, wenn Ihr ins Blickfeld tretet. Außerdem ist die Sprung-Funktion nicht ausgereift: Eine höhere Ebene könnt Ihr nur mit Anlauf erklimmen. Trifft Euch im Sprung ein Schuß, werdet Ihr meilenweit weggeschleudert. Das klare Digi-Wimmern entzückt alle Metzel-Freaks, auf Musik müßt Ihr jedoch im Spiel verzichten



Stirb, widerliche Kreatur! Während die Aliens mit Laserkanonen auf Euch ballern, werft Ihr mit Fleischermessern um Euch und teilt Backpfeifen mit der Bratpfanne aus.

Andere Versionen
Keine weiteren Umsetzungen geplant.



HERSTELLER	STUDIO 3DO
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	3DO LTD.
GRAFIK	79 %
SOUND	44 %
SPIELSPASS	70 %

Blutrotes Alien-Gemetzel in 3D mit flotter Grafik, doofen, aber geschickt plazierten Aliens und kleinem Steuerungs-Manko.

Entwickler: Core, GB • **Design und Programmierung:** Marc Avory • **Grafik:** Roberto Cirillo • **Musik:** Martin Iveson

Thunder-hawk 2



Ihr nehmt einen feindlichen Hubschrauber ins Visier: Wenn beide Quadrate rot aufleuchten, fliegen die Raketen automatisch ins Ziel.

Wie auf dem Mega-CD trudelt Euer Helikopter durch dreidimensionale Einsatzgebiete. Entgegen den 2D-Feinden des ersten Teils wurden Panzer und Hubschrauber aus Polygonen konstruiert und mit Texturen verkleidet. Vor der Startfreigabe bestückt Ihr Euren Chopper mit begrenzten Vorräten an wärmesuchenden Projektilen, Raketen oder Bomben und belegt das Joypad mit den gewünschten Funktionen. Ist Euch bei der Zieljustierung das Cockpitgestänge im Weg, blendet Ihr die Pilotenkanzel aus oder wechselt in die Außenperspektive. Wer sämtliche Primärziele zerstört und die Missionsvorgaben erfüllt oder das Einsatzareal verläßt, erhält ein Paßwort. Nach gescheiterten Aufträgen wird ein Reserve-Hubschrauber gestrichen. *rb*



POLYGON-DONNER • Angespannte Stimmung in der Redaktion: Welches "Thunderhawk" sieht besser aus? Für die Sony-Front gibt's keine Zweifel, Saturn-Robert wetzt schon die Machete. Doch bis auf den weniger verpixelten Playstation-Vorspann sind beide Versionen identisch. Wie der Saturn-Pilot düst der Sony-Flieger über eine detaillierte Polygonlandschaft mit eindrucksvollen 3D-Gegnern. Der verspätete Grafikaufbau einiger Felsmassive beeinträchtigt weder Fluggefühl noch Spielbarkeit, nur Grafikfetischisten beschweren sich. Aufwendige Rock-Songs und abwechslungsreiche Einsatzareale entschädigen für das kleine technische Manko. Wer einen intelligenten Action-Hammer mit Langzeitmotivation sucht, kommt um "Thunderhawk" nicht herum: Zahlreiche Kampagnen mit pfiffigen Untermissionen beschäftigen Euch für Wochen. Der Action-Purist sei gewarnt: Für eine ausgelassene Ballerei ist die Steuerung zu simulationslastig. Wer nicht aufpaßt, hat schnell die Orientierung verloren.



Andere Versionen
"Thunderhawk 2" für den Saturn wurde in MAN!AC 1/96 mit 80% Spielspaß getestet. Den Vorgänger gibt's exklusiv fürs Mega-CD.

Produzent: Sean Cooper • **Programmierung:** Sean Cooper, Mark Huntely • **Grafik:** Mike Man, Paul McLaughlin, Darran Thomas • **Design:** Barry Meade, Alex Trowers

Hi Octane



Nur für Profis: Aus der Egoperspektive fährt sich der Gleiter flotter, dafür fällt die Orientierung schwer.



Aus der Standardansicht habt Ihr den besten Überblick, außerdem bemerkt Ihr aufschließende Feinde früher.



Die zweite Alternativ-Perspektive fährt sich ähnlich wie die Standard-Wahl. Ausweichmanöver sind fast unmöglich.

PC-Fahrer mußten für zünftige Zwei-Spieler-Rennen ein "Hi Octane"-Update kaufen, beim Konsolen-Sled gehört die Duell-Option zur Grundausstattung: Beide Spieler steigen ins selbe Gleitermodell, entscheiden sich für eine beliebige Strecke und brausen über geteiltem Bildschirm um die Wette. Streckenaufbau und Gleiter sind unerträglich langsam, spätestens nach dem zweiten Wettstreit laßt Ihr den Zwei-Spieler-Modus links liegen.

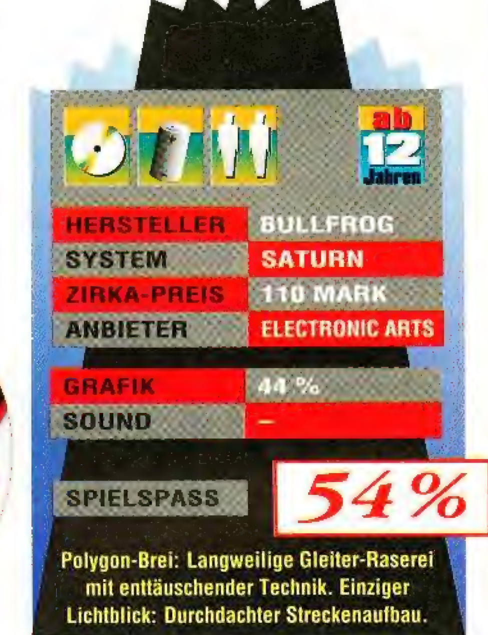


PS

SATURN

Mit der orientalischen Ballerei "Magic Carpet" landete Bullfrog einen PC-Hit. Bevor die teuren Teppich-Tools ungenutzt im Archiv verstauben, buddeln die Engländer die 3D-Engine zwecks Recycling wieder aus: Im Zuge der aktuellen Rennspiel-Welle entscheidet man sich für eine martialische Science-fiction-Raserei. Wie der "Wipe Out"-Kollege zwängt sich der "Hi Octane"-Fahrer in den obligatorischen Gleiter, insgesamt stehen sechs Antigrav-Vehikel mit futuristischem Design zur Auswahl: Greise Flitzer-Veteranen halten sich an den benzinsparenden Mini, heißblütige Neuzugänge reizt der stromlinienförmige Raketengleiter. Vorsichtige Teilnehmer wählen das Allround-Modell "Brotdose", Großfamilien starten mit dem geräumigen Wohnmobil. Wer sich zum ersten Mal in den Gleiter schwingt, verzichtet auf die stressige Meisterschaft. Anfänger wählen unter "Einzelrennen" einen von neun unterschiedlichen Kursen oder duellieren sich in der "Death Match"-Arena: Auf der geradlinigen Strecke gibts weder Start noch Ziel, statt Sekunden werden Eure Abschüsse gezählt. Habt Ihr einen Kontrahenten mit Maschinengewehr oder Lenkraketen ins Cyber-Nirvana gesprengt, läßt das Gleiter-Wrack aufgesammelte Extras zurück: Ihr stockt Euer Extrawaffen-Arsenal mit Minigun und Granaten auf oder sammelt Kanister. Gehen Euch trotz Extrasegen Sprit oder Munition aus, nehmt Ihr die Abzweigung zur nächsten Tankstelle. Wer nicht rechtzeitig für Nachschub sorgt, wird von einer Reparaturdrone aufgelesen und verliert kostbare Zeit. Ist Euer Flitzer voll bestückt, ballert Ihr wieder aus vollen Rohren: Ihr jagt die Gegner über rutschige Gletscher, steile Abschußrampen und verwinkelte Tunnels. *rb*

SCHROTT-PARCOURS • Die "Magic Carpet"-Routinen verwirren den Rennfahrer mit deplazierten 360-Grad-Schlenkern. Anstatt nach einer scharfen Kurve in die falsche Richtung zu brausen, schlingert Euer Antigrav-Mobil selbst bei harmlosen Bremsmanövern. Wer gegen eine Wand manövriert, macht Bekanntschaft mit den schludrigen 3D-Routinen: Die Neuorientierung im Polygon-Chaos ist Glückssache. Mit schicken Metall-Texturen sehen die Playstation-Gleiter eine Spur besser aus als die nackten Saturn-Polygone, dafür schleicht der Sony-Sled nur halb so schnell. Bei massiver Konkurrenz kommt das Schnecken-Rennen fast zum Stillstand. Spielbarkeit und Präsentation sind mangelhaft, das intelligente Streckendesign rettet nur knapp vor dem Spielspaß-Aus. Leider enthielten unsere Vorab-Versionen noch keine Musik, sodaß wir auf Sound-Wertungen verzichten.



ab 12 Jahren

HERSTELLER	BULLFROG
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	44 %
SOUND	–
SPIELSPASS	54 %

Polygon-Brei: Langweilige Gleiter-Raserei mit enttäuschender Technik. Einziger Lichtblick: Durchdachter Streckenaufbau.



Bonustunnel: Wer die Raketenextras (die roten Würfel rechts) aufsammeln will, riskiert eine Kollision mit den Stahlpfeilern und chaotische Wendemanöver.



ab 12 Jahren

HERSTELLER	BULLFROG
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	46 %
SOUND	–
SPIELSPASS	53 %

"Wipe Out"-Raserei mit schlechter Technik und schwammiger Steuerung: Intelligentes Strecken-Design entschädigt geringfügig.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Lucas Arts, USA • **Produzent:** Wayne Cline • **Design:** Hal Barwood • **Programmierung:** Tony Hsieh, Jeff Hall, Mark Nadeau • **Grafik:** Justin Chin, Tom Payne, Patrick Sirk • **Sound:** Greg Turner

Big Sky Trooper

SN

Alarm im Weltall: Eine Armada von Schleimbolzen besetzt sämtliche Planeten der Big Sky-Galaxis. Ihr meldet Euch flugs bei den Sternentruppen, um der grünen Invasion entgegenzutreten. An Bord Eures Raumkreuzers "Dire Wolf" verrät Euch Computer-Hund Fido das nächste Missionsziel. Den Einsatzplaneten erreicht Ihr jedoch nicht per Hyperraumsprung, sondern Ihr hangelt Euch mittels "Transportrelais" von Eis- zu Lavagestirn und säubert Orbit und Oberfläche von den Schleimschnecken. Befreit Ihr Geheimagenten oder repariert mysteriöse Realitätsmaschinen, gibt's eine Beförderung, nach der Aufrüstung Eures Raumanzugs wendet Ihr Euch neuen Aufgaben zu. Um die Galaxis für immer vom Schleim zu befreien, besiegt Ihr den ekligen Schneckenboss auf seinem Flaggschiff und errichtet auf 41 der 111 Planeten Fast-Food-Restaurants: Die Schwabbelmonster hassen Cheesburger und fettige Pommes! *th*

MBiT 8 — ab 12 Jahren

HERSTELLER	JVC
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	NINTENDO
GRAFIK	59 %
SOUND	41 %
SPIELSPASS	52 %

Unendliche Weiten und trostlose Welten: Erschreckend langweiliges Action-Adventure mit Knuddel-Ambiente und Dudel-Sound.

Lucas Arts ist auf dem PC-Sektor bekannt für geniale Grafik-Abenteuer ("Maniac Mansion", "Monkey Island") und fetzige 3D-Schlachten ("Rebel Assault", "Tie-Fighter"), Konsoleros schätzen die "Star Wars"-Trilogie und das rätsellastige Ballerspiel "Zombies".

In den Gängen der Raumstation tauscht ein Händler Euer Neonschild gegen einen Elektroschlüssel



GALAKTISCHER GÄHNER • Die Verpackung verspricht eine "unendliche Anzahl von seltsamen Kreaturen" – auf den Planeten trefft Ihr jedoch nur grüne Schnecken, die Eure Motivation im Schleim ersticken. Die abwechslungsreichen Missionsziele rechtfertigen nur einen kurzen Ausflug ins Weltall, doch die langwierigen und umständlichen Reisen zu weit entfernten Gestirnen, zäher Spielablauf, ewiges Schwabbel-Plätten und ereignislose Planetenwanderungen versetzen Euch in Schlaflaune – die trostlose Musikberieselung besorgt den Rest.

Umsetzungen sind keine geplant.

Produzent: Jeff Troutman • **Design:** Jeff Troutman, Brian Babendererde, Jarod Pranno & Paul Hellier • **Programmierung**: Paul Hellier & Patrick Costello (SN); Joe Hellesen, Roman Scharnberg, Dave Roberts, Joe Chang u.a. (MD) • **Grafik:** Brian Babendererde, Jarod Pranno & Charles Oines • **Sound**: Burke Treischmann & Matt Scott

Phantom 2040





Am Seil bleibt Ihr heil: Hängt Euch an den Vorsprung und ballert dem gewaltigen Roboter seinen Greifarm ab.



Plausch im Phantom-Cave: Sprecht Ihr einen Kollegen an, wird zum Kommunikations-Bildschirm umgeblendet.



Um das Raumschiff zu besiegen, ballert Ihr abwechselnd von der oberen und unteren Plattform auf den Widersacher.

Die Zwischensequenzen sind auf dem Mega Drive deutlich aufwendiger: Während die Nintendo-Version Euch die Geschichte nur in Stichpunkten erzählt, trumpft die Sega-Variante mit Animationen und Text auf.

SN

MD

Das Phantom geht mit der Zeit: Während der Bastei-Held in seinen Taschenbuch-Abenteuern die Bewohner des Dschungels rettet, um seinen Feierabend in einer muffigen Totenschädelhöhle zu verbringen, besinnt er sich im Jahr 2040 auf den technischen Fortschritt. Seinen Phantom-Cave hat er in einem stillgelegten Bahnhof aufgeschlagen und bis zum Rand mit Hi-Tech vollgestopft. Dort beginnt Euer Abenteuer: Die finsteren Schergen des "Maximum Inc."-Syndicats führen Übles im Schilde. Um hinter die dubiosen Machenschaften der Mieslinge zu kommen, klickt Ihr im Cave auf die Übersichtskarte. Von hier aus gelangt Ihr in die elf Industriezonen, Häfen und Todesdistrikte, die Ihr fast alle von Anfang an betreten könnt. Um der Handlung zu folgen, klickt Ihr Euch jedoch immer zur aktuellen Lokalität: Ihr beginnt in der Universität, wo die erste Extrawaffe auf Euch wartet. Ihr steuert das Phantom aus der Seitenperspektive durch Plattform-Labyrinthe und aktiviert per Knopfdruck Laser, Bumerang oder eine andere von elf Waffen, die Ihr im Laufe des Abenteuers sammelt. Mit Eurem Magnetseil schwingt Ihr Euch an Decken und Rohren entlang, Verbandskästen heilen Eure Wunden, und Munitionskisten füllen Eure Waffenenergie auf. Habt Ihr alle Kugeln verballert, vermöbelt Ihr die Feinde mit Handkantenwirbeln und harten Kicks. Aus allen Richtungen stampfen per Zufall grimmige Roboter und Soldaten auf Euch zu, die Euch nach ihrem Ableben Bonus-Energie vererben. Schalter öffnen Euch die Tür zu versteckten Extraleben und Waffen, brüchige Stege fordern Euer Sprung-Timing. Am Ende jedes Abschnitts wartet ein gigantischer Wächter, den Ihr mit Dauerfeuer und Ausweichmanövern in die Knie zwingt. Habt Ihr ein Kapitel der Story bewältigt, speichert Ihr via Paßwort Euren Spielstand. *oe*

Luftbrücke Anno 2040: In schwindelerregender Höhe hüpft Phantom von Gleiter zu Gleiter.

PHANTOM 08/15 • In der Flut von Superhelden-Hüpfereien behauptet sich das Phantom durch seine Adventure-Elemente und der geschickt inszenierten Story. Ihr entdeckt geheime Gänge und Bonusräume, die Euch zwar keine Punkte, zumindest aber Energie bringen, die Ihr beim Durchforsten einbüßt. Leider sind einige Kreuzfeuer-Stellen und Fallen auch von Joypad-Hexern nicht ohne Energieverlust zu meistern. Während die plumpen Gegner per Zufall den Bildschirm betreten (& Euch ziemlich auf die Nerven gehen), verfolgen die Endgegner findige wie faire Taktiken. Die Mega-Drive-Version verwöhnt Euch mit mehr Special-FX als der Nintendo-Kollege, beide Versionen kommen jedoch ab vier Gegnern samt Schüssen ins Ruckeln. Die eintönigen Hintergrundmelodien dudeln vor sich hin, stören aber nicht weiter. Phantom-Fans wagen ein Probespiel.



Mühsames Speichern: Das Paßwort quält Euch mit 48 Zeichen.





Im Dschungel begegnet Ihr nur selten einem Feind. Dafür stellt Ihr Euer Timing-Talent bei ausgiebigen Kletterpartien unter Beweis.



"Phantom 2040" wird für den Game Gear umgesetzt.

Entwickler: Fednet, USA • **Produzent:** Rich Shane • **Programmierung:** Tim Parry & Andrew Hutchings • **Grafik:** Mark Potente, Dave Colledge & TOD • **Musik:** John Avery • **Sound:** John Avery & Rhubarb Productions

Star Fighter



Zum Auftanken fliegt Ihr über bewohntes Gebiet: In unscheinbaren Häusern verstecken sich Energie-Container und Munitionskisten.

3DO-Piloten, legt die Gurte an und stellt das Rauchen ein: Als Neuling bei der "Fednet Space Force" schwingt Ihr Euch in das Cockpit eines Star Fighters und stellt Eure Luftüberlegenheit in 60 Missionen unter Beweis. Ihr steuert Euren Jäger aus der Satelliten-Perspektive, Außen-, Seiten- oder Cockpit-Ansicht und ballert mit Laser und "Fire and Forget"-Raketen auf Bunker, Geschütze, Abfangjäger und Satellitenanlagen. Habt Ihr ein Ziel zerstört, erscheint ein Container mit Extra-Waffen oder Bonusenergie, den Ihr mit bloßem Durchfliegen einsammelt. Euer Flugzeug gleitet von allein vorwärts, soll's etwas schneller gehen, schaltet Ihr den Nachbrenner zu. Mit der eingebauten Karte findet Ihr Euch jederzeit im Gelände zurecht und überprüft die bevorstehenden Missionsziele. Habt Ihr alle Feinde eingeäschert, düst Ihr zurück zum Mutterschiff: Trefft Ihr nicht den Landeschacht, waren alle Mühen vergebens. *oe*



Aus vier verschiedenen Perspektiven verfolgt Ihr Euren Jäger.



HERR DER LÜFTE • Endlich mal ein Action-Flugsimulator fürs 3DO, der sich auf die wichtigen Funktionen konzentriert: Alle Feuerknöpfe sind nur einmal belegt, die Bildschirmanzeigen simpel gehalten. So könnt Ihr Euch locker aufs Ballern und Manövrieren konzentrieren. Die Missionen sind fair und steigern angenehm langsam den Schwierigkeitsgrad, die detailreiche wie flotte Grafik läßt mich Polygonnieten wie "Flying Nightmares" schnell vergessen. Dank der großzügig verteilten Extras könnt Ihr Euch jederzeit in sichere Gebiete zurückziehen und auftanken – auch Anfänger haben in höheren Missionen eine Chance. Nur zwei Tatsachen kritisiere ich an "Star Fighter": Euer Flieger verändert bei jedem Treffer seine Flugbahn, so daß Ihr im Kugelhagel kaum noch zielen könnt – in der Stadt oder beim Anflug auf das Mutterschiff kann Euch schon ein kleiner Kratzer das Leben kosten. Außerdem machen die Winzgegner den Kampf unübersichtlich: Im verwinkelten Gebirge überfliegt Ihr Feinde mehrmals, ohne sie zu entdecken.



Andere Versionen
Derzeit sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

Produzent: Lucy Bradshaw • **Design:** Philippe Tarbouriech • **Programmierung:** Jim Rogers, Chuck Sommerville • **Grafik:** Neil Strudwick, Erik Holden, Don Woo • **Sound:** Marc Farly

Shockwave Assault



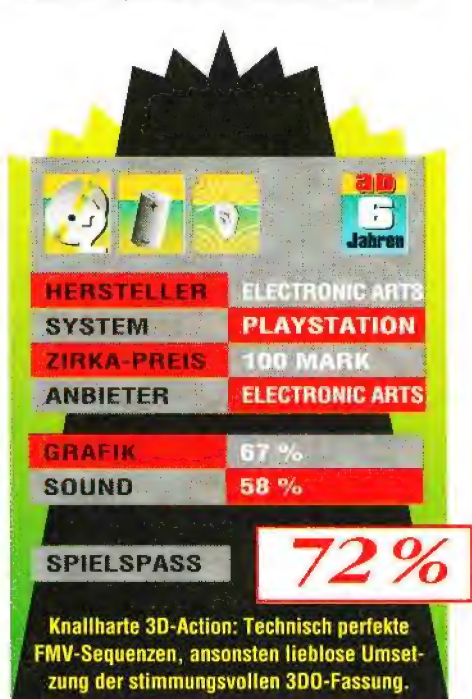
Ewige Nacht: In den 15 Missionen fliegt Ihr unter pechschwarzem Himmel, zerbröselt Alien-Panzer und weicht dem Feuer der Geschütztürme aus

Während 3DO-Piloten zum dritten Mal im futuristischen Flieger "F177" Platz nehmen, erscheint für die Playstation die Urfassung inklusive Missionsdisk "Operation Jumpgate". Vor Jahrtausenden verbuddelten Aliens Eier auf der Erde – jetzt kommen sie zurück, um den Nachwuchs auszubrüten. Die dreibeinigen Roboter, Panzer und Flieger zerstören dabei alles, was ihnen in die Quere kommt. Mit Laser und Lenkraketen bewaffnet, fliegt Ihr zehn 3D-Missionen, in denen Ihr meist unzählige Aliens zerballert. Gelegentlich verteidigt Ihr Flugzeugträger oder helft Eurem Teamkollegen aus der Patsche. Habt Ihr die Erde von den Biestern befreit, vertreibt Ihr bei "Jumpgate" eine neue Plage aus dem Sonnensystem. *tb*

Muster von Dynatex, Dortmund, Tel.: 0231/556140



MITTERNACHTS-MISSION • Die 3DO-Version faszinierte mich durch aufwendige Zwischensequenzen und donnernde Non-Stop-Action – von der Playstation-Umsetzung hatte ich einiges erwartet, und wurde nicht übermäßig enttäuscht: Die Full-Motion-Videos flimmern pixelfein über die Mattscheibe, und die fünf kniffligen "Jumpgate"-Missionen liegen erfreulicherweise bei. Soweit die Pluspunkte, denn das eigentliche Spiel erfuhr keine Aufwertung: Die bedrohlichen Alien-Sounds, die Euch beim Anflug entgegenschlagen, wurden zum Gesäusel degradiert. Auch die Laser- und Raketengeräusche scheppern auf 16-Bit-Niveau, und die Explosionen rauschen trotz Dolby-Sound nicht mehr seitlich an Euch vorbei – insgesamt geht so Atmosphäre verloren. Daß die Cockpit-Anzeigen Etat-Kürzungen zum Opfer fielen, läßt sich noch verschmerzen, warum Ihr bei allen Einsätzen unter einem eintönigen Nachthimmel düst, ist mir unverständlich – im Original sorgten Nebelbänke oder Wolkenhimmel für mehr Abwechslung.



ab 6 Jahren

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	67 %
SOUND	58 %
SPIELSPASS	72 %

Knallharte 3D-Action: Technisch perfekte FMV-Sequenzen, ansonsten lieblose Umsetzung der stimmungsvollen 3DO-Fassung.

Andere Versionen
Das 3DO-"Shockwave" wurde in MAN!AC 9/95 mit 75 % Spielspaß bewertet. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwicklung: Cryo, F • **Produzent:** Emmanuel Forsans • **Programmierung:** Fabien Fessard, Jean Meyrignac • **Grafik:** Michel Rho, Oliver Venet • **Sound:** David de Gruttola

Timecop



Deutschland 1944: Euer Zeitsoldat entert wagemutig Nazi-Panzer – der Turm ist jedoch kugelsicher, feuert von rechts auf die Ketten.

Während Extrem-Grätscher Van Damme an "The Quest" werkelt, verwursteln die französischen Entwickler Cryo den Science-Fiction-Reißer "Timecop" zu einem Beat'em-Up. Der Erfinder des Zeitreisens, Kleindast, fordert Euch zu einem Duell. In der Rolle des Timecops Walker prügelt Ihr Euch in fünf Zeitzonen mit den Schergen des Professors. In der Gegenwart Anno 2005 kämpft Ihr Euch an Sicherheitsleuten vorbei zur Zeitmaschine. Ihr beamt Euch ins Jahr 1945, um in den Tiefen des Ozeans auf Tintenfisch-Jagd zu gehen und an der Wall Street der 20er Jahre auf Gangster zu ballern. Bevor Ihr 2117 in L. A. Kleindast gegenübertretet, schützt Ihr in Dortmund Diamanten und Kunstschätze vor dem Zugriff der Nazis und des Professors. *tb*



VAN DAMME-DILEMMA • Man nehme einen halbwegs erfolgreichen Film, digitalisierte Schauspieler und Kulissen und verquirle das Ganze mit Programmcode – fertig ist das Spiel zum Film. Bei "Timecop" blieb das Design in einer Zeitfalle hängen: Die Levels sind endlos und ohne Rücksetzpunkte, die Gegnerschar beschränkt sich auf zwei Varianten pro Abschnitt. Den Tintenfischen des Unterwasser-Levels könnt Ihr kaum ausweichen – wenigstens gibt's genug Power-Ups. Eine Fabrik säubert Ihr von Wachsoldaten, nur um nach einem Sturz durch drei Stockwerke gegen die komplett erneuerte Mannschaft anzutreten. Unfair sind auch die Geschütztürme, die mehrfach in verschiedenen Abschnitten recycelt werden: Bevor Ihr sie ausmacht, ballern sie Euch schon nieder. Da es weder Paßwörter noch Speichermöglichkeit gibt, erscheinen zwei Continues mager, dafür ist das Spiel nicht sehr umfangreich: Geübte Prügler zocken "Timecop" in einer Stunde durch, doch selbst Van-Damme-Fans lassen die Finger von diesem lieblosen Machwerk.



MBiT 16 — ab 16 Jahren

HERSTELLER	JVC
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	VIRGIN
GRAFIK	30 %
SOUND	50 %
SPIELSPASS	38 %

Ein Fall für Timecops: Schlampige Digi-Optik und willkürliches Spieldesign gehören in die Steinzeit der Modul-Ära.

Umsetzungen sind keine geplant.

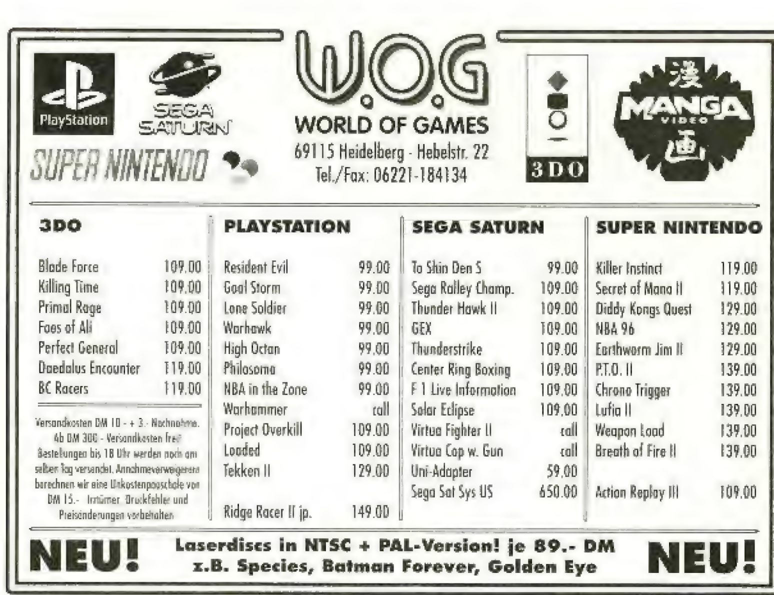
Entwickler: Software Creation, USA

Seperation Anxiety

SN

Um die Carnage-Familie zu erledigen, starten Spiderman und Erzfeind Venom einen gemeinsamen Prügel-Einsatz. Im Zweispielermodus sind die Marvel-Helden als Team unterwegs, der Einspielermodus zeigt Spiderman oder Venom im Alleingang. Spielprinzip und Steuerung reihen den Titel in die Serie unspektakulärer "Final Fight"-Kopien ein: Ihr latscht durch horizontal scrollende Simpel-Level und verprügelt böse Jungs, sämtliche Schläge und Griffe werden mit der selben Taste ausgeführt. Außer üblichem Rumgeprügel beherrschen beide Spinnen klebrige Spezialmanöver: Ihr fesselt die Feinde mit Spinngewebe, schwingt Euch über Häuserschluchten und krabbelt die Wände hoch. Eine solide Marvel-Klopperei mit schicker Optik und fetzigen Popp-Stücken: Steuerung und Gegner sind fair, das Schlag-Repertoire ordentlich. Leider mangelts den Leveln an Abwechslung. *rb*


Die bösen Buben haben sich im Dschungel verkrümelt.



HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	150 MARK
GRAFIK	63 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	58 %

"Final Fight"-Prügler mit den Marvel-Spinnen als Hauptdarsteller: Nett präsentierte Comic-Umsetzung mit drögen Leveln.

Andere Versionen
Außer der Mega-Drive-Version (nebenstehender Test) sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Software Creation, USA

Seperation Anxiety

MD

Kampfgefährten wider Willen: Spiderman und Spinnenschurke Venom nehmen mit vereinten Prügel-Manövern die fiesen Carnage-Symbionten auseinander. Ihr entscheidet Euch für Euren Wunschhelden oder verkloppt die Schurken als Team: Spiderman und Venom verprügeln Straßengangs und fiese Cyborg-Truppen, neben konventionellen Schlagattacken greifen Eure Helden auf Manöver wie Spinnennetz oder Spinngewebe zurück: Ihr spinnt die Schurken ein oder kraxelt Häuserfronten empor. Optische und akustische Präsentation sind deutlich schwächer als in der Super-NES-Version: Die Farbpalette wurde drastisch reduziert, vom baßlastigen Soundtrack erkennt Ihr nur die Melodie wieder. Steuerung und Schlagabtausch sind träger als bei den Nintendo-Kollegen, der Schwierigkeitsgrad wurde angezogen: Ein Durchschnittsprügler ohne Langzeitmotivation. *rb*


Bitte hinten anstellen: Venom greift sich eine Prügel-Braut.



HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
GRAFIK	58 %
SOUND	60 %
SPIELSPASS	55 %

Mäßiger Horizontal-Prügler mit Superhelden-Besetzung: Spiderman und Erzschurke Venom schlagen sich als Team durch.

Andere Versionen
Außer der Super-NES-Version (nebenstehender Test) sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Time Warner, USA

Virtua Racing



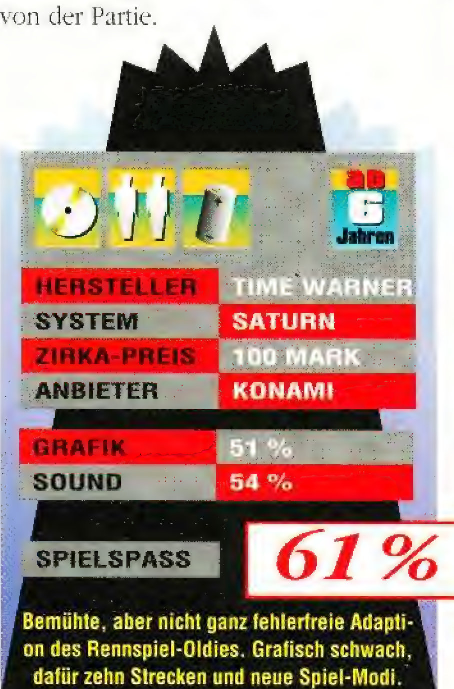
In die Grand-Prix-Saison startet Ihr mit langsamen Gokarts (um die 90 Sachen), später dürft Ihr auch mit Formel-1-Autos an den Start.

SATURN

Je später der Abend, desto überraschender die Gäste: Nachdem mit "Daytona USA" und "Sega Rally" die modernen Rennspiele für den Saturn bereits erhältlich sind, schleicht sich die Umsetzung eines Beinahe-Oldies auf den CD-Teller. Um das "nackte" Polygon-Rennen attraktiver zu gestalten, bietet die 32-Bit-Fassung zehn statt ursprünglich drei Strecken, läßt Gokarts, Sport- und Tourenwagen sowie Formel-Flitzer an den Start. Ihr spielt entweder die Original-Arcade-Version (mit den drei bekannten Pisten), trainiert auf den verschiedenen Kursen oder fahrt im Grand-Prix-Modus eine Saison gegen 15 andere Teams. Je nach Erfolg rüstet Ihr Euer Fahrzeug auf und wechselt vielleicht später zu einem noch besseren Team. Ein Zwei-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm ist mit von der Partie.



GOLF-KLASSE • Es gehört schon Mut dazu, angesichts der optisch und spielerisch prächtigen Konkurrenz eine zwar veränderte, aber nicht wesentlich verbesserte "Virtua Racing"-Fassung für den Saturn zu veröffentlichen. Die angenehme Streckenvielfalt sollten sich "Sega Rally" und "Ridge Racer" hinter die Polygone schreiben, doch grafisch tun sich Welten zwischen den Titeln auf. "Virtua Racing" führt überzeugend vor Augen, wie rasant sich Rennspiele entwickelt haben. Noch vor gut zwei Jahren wären wir für eine solch akkurate Arcade-Adaption durch Sibirien gewandert, heute ist schon der Weg zum Kühlschrank zu weit. Von der Optik abgesehen spielt sich "Virtua Racing" ordentlich, auch wenn die Steuerung das neumodische Schliddern vermissen läßt und das Fahrgefühl schlechter ist als bei den Mega-Drive- und 32X-Varianten. Sogar vor Polygon-Fehlern bleibt man nicht verschont, was bei der veralteten Grafik-Darstellung ganz schön ärgert. Die Musik klingt solide, die jämmerlichen Soundeffekte bringen jede Hifi-Box in Verlegenheit.



Andere Versionen
Die Umsetzungen für Mega Drive und 32X sind technisch exzellent und entsprechen dem Arcade-Original. Weitere Adaptionen sind nicht geplant.

Entwickler: Sculptured Software, USA

Dirt Trax FX



Leider gibts keine Vollbild-Optik: Zugunsten der Geschwindigkeit wurde das Spielgeschehen auf einen Bildschirmausschnitt reduziert.

SN

Ohne den FX-Chip tut sich die angestaubte 16-Bit-Hardware schwer mit 3D-Routinen, komplexe Polygon-Konstrukte schafft Euer Super Nintendo nur mit dem Spezialchip. Sämtliche Hindernis-Kurse in "Dirt Trax FX" wurden aus Polygonen zusammengebastelt, Euer Motorradfahrer genießt 360 Grad Bewegungsfreiheit. Sogar für die acht Biker-Fratzen hat man Polygon-Anatomie gewählt, nur die Motorräder wurden als 2D-Sprites abgelegt. Ihr braust alleine oder mit einem Kumpel (geteilter Bildschirm) über fünf unterschiedliche Rally-Kurse, neben der üblichen Meisterschaft fahrt Ihr Einzelrennen und Trainings-Runden. Im "Tag"-Modus duelliert sich Euer Fahrer mit einem anderen Biker, nach dem Rennen wird Euer Erfolg via Paßwort festgehalten. *rb*



ZEITREISE • Nach ausgiebigem "Sega Rally"-Test fühle ich mich durch die kantigen FX-Kurse in die Steinzeit versetzt. Ganz klar: In der Zeit fotorealistischer Texturen und hochkarätiger Arcade-Action stehen die 16-Bitter dreidimensional auf dem Abstellgleis. 32Bit-verwöhnte Biker locken die Ecken-Parcours nicht, 16-Bit-Spieler riskieren einen Blick: Grafikaufbau und Scrolling sind flott, allerdings können sich weder die einfallslosen Polygon-Konstrukte noch die verpixelten 2D-Motorräder mit Miyamotos detailverliebter "Stunt Race"-Welt messen. Die Steuerung ist unkompliziert und sauber, nur im Zweispielermodus leiden die Kontrollen wegen akuten Ruckelanfällen unter Schluckauf. Unter dem Strich ein solides Rennspielchen mit netter Optik. Leider wird der positive Eindruck durch liebloses Streckendesign und einen lächerlich geringen Schwierigkeitsgrad verhunzt: Egal wie katastrophal Ihr über die Hindernisse gurkt, der zweite Platz ist Euch immer sicher. Obendrein grenzen Motoren-Sound und Klimper-Musik an eine akustische Folter.



Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant

Produzent: Andy Trapani • **Design:** Eric Lindstrom, Noah Hughes • **Programmierung:** Bob Smith • **Grafik:** Terry Falls, Simon Knights, Steve Suhy • **Sound:** Burke Trieschmann

Solar Eclipse



Habt Ihr den ersten Obermotz erledigt, taucht das riesige Mutterschiff auf: Ihr startet kurze Blitzangriffe und tankt an der Küste Extrawaffen.

SATURN

Mit aufgemotzter Technik und neuen Features erscheint "Solar Eclipse", die Fortsetzung des 3DO-Frühwerks "Total Eclipse". Wie im Vorgänger düst Euer Polygon-Jäger durch dreidimensionale Schluchten, zerballert Alien-Geschwader und weicht Hindernissen aus. Ihr manövriert zwischen Lichtschranken hindurch, jagt Geschütztürme in die Luft oder rast durch riesige Höhlensysteme. Entgegen dem ersten Teil sind die unterirdischen Tunnel keine eigenständigen Spielabschnitte: Ihr rast stufenlos von der Planetenoberfläche in die schummrigen Grotten. Dafür entfallen die Stahltunnel, das optische Design entspricht dem Planeten. Ebenfalls neu sind die Cockpit-Ansicht und eine Speicherfunktion für bestandene Level. *rb*

Muster von Dynatex, Dortmund, Tel.: 0231/556140



FINSTER • Obwohl exklusiv für Saturn und Playstation entwickelt, sieht "Solar Eclipse" kaum besser aus als der Vorgänger. Außer Gebirgen, Schlachtschiffen und Asteroidenfeldern wird nichts geboten: Egal ob Ego-Perspektive oder Außen-Ansicht, das Pilotendasein wird schnell fad. Wie in "Total Eclipse" rast Ihr permanent an denselben Texturen vorbei, intelligente Gegnerformationen und Leveldesign wurden in ein schwarzes Loch gesaugt. Feinde und Berge sind fantasielos zu demotivierenden Riesen-Leveln zusammengeschustert, die monströsen Obermotze trudeln genauso planlos über die Planetenoberfläche wie ihre Vasallen. Die traditionelle Außen-Perspektive fordert dem Piloten mit schwammigem Fluggefühl und unsauberer Kollisionsabfrage das Letzte ab, spielbar ist die 3D-Route nur aus der Cockpit-Perspektive. Beeindruckend sind die fast pixelfreien FMV-Intros und ein orchestraler Soundtrack, einen Kauf rechtfertigen auch sie nicht: Anspielen und wegstellen.



HERSTELLER	CRYSTAL DYNAMICS
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	BMG
GRAFIK	60 %
SOUND	56 %
SPIELSPASS	49 %

Enttäuschendes Sequel zu Crystal Dynamics' 3DO-Ballerei: Lieblose Präsentation und miese Spielbarkeit. Finger weg!

Andere Versionen
"Total Eclipse" für das 3DO wurde in MAN!AC 10/95 mit 71%, eine Playstation-Version in MAN!AC 12/95 mit 64% getestet. "Solar Eclipse" erscheint außerdem für die Playstation.



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

Mega 128

Während Ihr den Lesern ständig Gerüchte übers Nintendo 64 vorlegt, habt Ihr die wahre Innovation völlig übersehen: das MEGA 128! Durch glückliche Umstände und eine zuverlässige Quelle kann ich Euch geheime Bilder zukommen lassen, damit Ihr als Erste die Revolution auf dem Videospielemarkt präsentiert: Das Mega 128™ verfügt über zwei Modulschächte (oberstes Bild, 1), so daß auch umfangreiche Spiele ohne lästiges Wechseln durchgezockt werden können. Die Bedienelemente (2) sind übersichtlich an der Seite der Konsole angebracht. Der Multi-Game-Adapter für Importmodule (3) garantiert internationalen Spielespaß! Das Mega-Control–Pad sieht nicht nur super aus, es liegt dank Spitzendesign auch prima in der Hand. Besonders praktisch ist der im Griff integrierte Feuerknopf ("Alles im Griff", 1) und der Drehregler für stufenloses Dauerfeuer (2). Ein Blick ins Gehäuse offenbart ein High-Tech Kraftwerk: Durch den mathematischen Co-Prozessor ("Hardware–Power, 1) kommt das Mega 128™ auch bei rauschenden Polygon-Orgien nicht ins Schwitzen. Der Van-Gogh-Chipsatz (2) ist für realistische Grafiken in verschwenderischer Farbenpracht zuständig. Spielstände werden beim Mega 128™ mit dem eigens für diese Konsole entwickelten Data-Block (1) und dem Memory Pen (2) gespeichert, die jedoch nicht im Lieferumfang inbegriffen sind.

Günther Hengsberg, Euskirchen

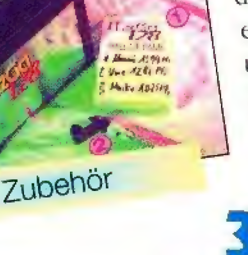
Mega 128

Alles im Griff



Hardware–Power





Zubehör

3D-Rakete

In Ausgabe 1/96 habt Ihr geschrieben, daß "Virtua Fighter 2" der Konkurrenz grafisch überlegen ist. Diese Grafik wurde mit 85% belohnt. "Toh Shin Den" auf der Playstation ist für mich ein Konkurrent. Dieser 3D-Prügler bekam die Grafikwertung 82%. Da Ihr aber die Playstation in Eurem Next-Generation-Report in Sachen 3D besser einstuft, frage ich mich, wo diese bessere Grafik honoriert ist. Habt Ihr Euren NG-Report umgeworfen und seht den Saturn jetzt als bessere 3D-Konsole?

R. Granegger, Roßbach

Du vergleichst hier die Grafik-Wertungen von zwei verschiedenen Systemen. Unsere Prozentwertungen orientieren sich aber an den technischen Fähigkeiten der jeweiligen Hardware. Trotzdem können findige Entwickler aus dem Saturn in Sachen 3D einiges herauskitzeln, da sie die Chips der Sega-Konsole direkt ansprechen, während Playstation-Coder die Sony-Bibliotheken benutzen sollen. Nur bei einigen Toptiteln wie "Wipeout" wurden diese Bibliotheken umgangen, um das Optimum aus der Playstation herauszuholen.

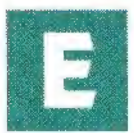
Konsolen–Crash

Ich glaube nicht, daß nur zwei bis drei große Firmen (Sony, Sega, Nintendo) den Kampf der Giganten überleben werden. Die zahlreichen Konkurrenten (Atari, Philips, SNK) werden zwar eine untergeordnete Rolle spielen, aber dennoch überleben und für ihre Hardware weiterhin Spiele produzieren. Der Nachteil dieser Marktaufteilung ist die geringe Zahl von Nutzern für das jeweilige System. Dadurch werden die Preise für Spiele höher ausfallen als zu den Zeiten, wo sich Sega und Nintendo ihre Geschäfte untereinander aufteilten. Die neue Generation kann ein Schritt in Richtung Zukunft sein, aber auch das Ende wie seinerzeit das des Atari VCS 2600 und dessen Konkurrenz bedeuten. Wenn der Markt noch unübersichtlicher wird, könnte sich der verunsicherte Freak bald im PC-Lager wiederfinden. Hier sind die Einstiegskosten zwar sehr hoch, jedoch wird das System auch langfristig überleben. Beim Kauf einer Konsole sollte man sein Vertrauen einer Firma schenken, die schon lange im Geschäft ist und somit über ausreichend Erfahrung verfügt. Die nachziehenden Multis werden bald ihr Engagement aufgeben, wenn kein Profit lockt. Aus diesem Grunde sollte man sich für die absolute Elite entscheiden: Sega oder Nintendo, oder beide!

Lars Yarnschalleck, Schöningen

Auch wir sehen die Gefahr, die der PC dank großer Verbreitung und neuer 3D-Hardware für Konsolen darstellt – im Zweifelsfall zieht bei Vati der Vorwand "mit der Kiste kann man aber auch arbeiten". Neben Sega und Nintendo solltest Du aber nicht die Marketing-Power von Sony vergessen: Sogar Nicht-Spielern ist die Playstation dank aggressiver Marketing-Kampagne eher ein Begriff als der Saturn.

Zukunftsvision



Eine kleine Zukunftsperspektive von einem Möchtegern-Nostradamus gefällig ? Hier bitte...

1996: Sony hat die Playstation mit großem Erfolg abgesetzt. In Europa und den USA hat sie sich neben dem PC als führende Spielemaschine etabliert. Der Saturn läuft nicht so gut, nach anfänglichem Erfolg verstauben die Grundgeräte in den Ladenregalen. Hätte Sega doch nur den Preis günstiger gehalten. Vom 3DO und Jaguar hört man nicht mehr viel seit der Next-Generation-Explosion im Herbst 95. Nintendo hat Probleme mit SGI, die zu einer weiteren Ultra-64-Verzögerung führen. Tausende Nintendo-Freaks sind enttäuscht.

1997: Sega gerät immer mehr ins Abseits und entschließt sich endlich, den Saturn–Preis auf 380 Mark herunterzudrücken. Außerdem wird mit dreijähriger Verspätung ein eingedeutschtes Saturn-"Lunar" angekündigt. Nintendo läßt die Bombe platzen, das Ultra 64 wird definitiv gegen Ende des Jahres weltweit erscheinen und mit dem Action-Adventure-Knaller "Virtua Zelda, Links great Escape" für 299 Mark verkauft.

1998: Der Nintendo-World-Crash ist geglückt, bis Mitte des Jahres sind weltweit über 30 Millionen Einheiten verkauft. Auch die Saturn-Misere ist vorüber, die Hardwareverbreitung ist rasant gestiegen. Von Technosoft erscheint übrigens "Thunder Force 5" für den

ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

***Es reicht:** Jeden Tag erreichen uns telefonische Anfragen und Briefe zu IDs "Doom" und Williams "MK". Bitte akzeptiert unsere Haltung: **Indizierte Spiele** und ihre Umsetzungen werden nicht besprochen.*

*An japanische **Anime-Originale** auf NTSC-VHS-Cassette kommt man in Deutschland kaum heran. Entsprechende Laserdiscs lassen sich über LD-Spezialisten und Importeure (wie z.B. Line Edition) beziehen.*

*Wer sich als **Spiele-Redakteur** bewerben möchte und über 18 Jahre alt ist, schickt uns eine schriftliche Bewerbung (tabellarischer Lebenslauf, Zeugnisse, Probeartikel und Lichtbild). Eine abgeschlossene Schul- oder Berufsausbildung, mehrjährige Spielerfahrung und gute Englischkenntnisse setzen wir als Primärtugenden voraus.*

*Eine Umsetzung des Spielballen-Klassikers **Defender** für den Jaguar soll im Januar 1996 erscheinen. Zum 3D-Headset gibt's von Atari England keine Stellungnahme: Ob und von wem das Zubehör erscheint, ist unklar.*

Saturn und erobert die Herzen der Ballerfans im Sturm.

1999: Der PC hat als Spielemaschine enorm an Boden verloren. Neben dem marktführenden Ultra 64 haben der Saturn und die Playstation etwa gleiche Bedeutung in der Spielewelt. Im November dieses Jahres wird die BPS abgeschafft, nachdem über 30.000 deutsche Spielefans öffentlich demonstriert haben.

Andreas Haldemann, Schweiz

Videospiel-Opa

Über Euren Neuzugang mit Amiga-Fimmel kann ich nur müde lächeln, ich und der Rest der Familie verehren immer noch den C-64, selbst mein Vater (über 50 Jahre) spielt täglich noch Capcoms "1942" oder das indizierte Frühwerk der "Links"-Programmierer Access.

Christian Knöppler

***T-Shirt-(T)error:** Sorry, Sorry, aber unser MAN!AC-T-Shirt konnten wir den glücklichen Neu-Abonennten bislang nicht zuschicken. Unser Lieferant kann den Auftrag leider nicht mehr ausführen, wir mußten deshalb kurzfristig umdisponieren. Die betreffenden Abonennten erhalten Ihr Shirt vermutlich mit der Ausgabe 3/96.*



"Samurai Shodown"-Comic von Michael Huberts aus Hildesheim. Hardware: Amiga 1200, Software: "Deluxe Paint 4".

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Oliver Ehrle (oe), Tobias Hartlehnert (th), Andreas Knauf (ak)
Gastautoren: Heinrich Lenhardt (hl), Julian Eggebrecht (je)

Die Redaktion erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-0**
Telefax (0 82 33) 74 01-47

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Martin Gaksch, Tobias Hartlehnert, Andreas Knauf
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelartwork: "Toy Story", © Walt Disney; Ultra 64, © Nintendo
Illustration: Roger Horvath
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

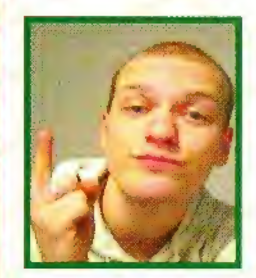
Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0
Lithographie: Typework GmbH, Aindlinger Straße 16, 86167 Augsburg
Druck: ADV Augsburger Druckhaus GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

SECOND HAND ZONE



Sammler, laßt die Korken knallen! MAN!AC eröffnet feierlich die vielfach geforderte Kleinanzeigenrukrik. Statt Euch ein paar graue Seiten vor die Nase zu klatschen, findet Ihr in jeder Ausgabe persönliche Tips und Infos zu angebotenen und gesuchten Spielen und Konsolen.
Achtung, Splatterfreaks: Anzeigen mit indizierten Spielen (oder verstümmelten Abkürzungen) drucken wir nicht. Für jede Anzeige berechnen wir einen Unkostenbeitrag von 5.- DM, den Ihr bar oder in Briefmarken beilegt (keine Schecks!). Viel Spaß!

SUCHE:

NINTENDO

Gebrauchte SNES-Spiele. Schriftl. Angebote an: Silke Warnest, Ludwig-Auerbachstr. 10, 77718 Gengenbach. Porto zahle ich.

An alle Ultra 64-Besitzer! Bin bedauernswerter Nintendo-Fan ohne Gelder. Bitte um selbstgemachtes Video von Metroid 3D oder anderer Software. Schicke Tape zurück! Tel. 08251/4397

Schneewittchen, Tom & Jerry, Asterix & Obelix, DKC (alles dt) für SNES. Tel. 0211/9242212 (Anke Tölzer)

Billige Shoot'em Up (insb. Gleylancer), **Jump'n'Runs, Jump'n'Shoots für SNES, MD & PS.** Biete div. Spiele (u.a. Stunt Race FX, E.C. Soccer). Benjamin Herzog, Haselweg 5, 25524 Oelixdorf

SNES + Netzteil + Pad (auch defekt) bis 50 DM. Tel. 05401/31666 (ab 17 Uhr)

Monster Max für Game Boy. Kaufe oder Tausche gegen SNES-Spiel! Tel. 07805/5932

Soundtrack CD von Killer Instinct & Final Fantasy 3. Suche Secret of Evermore. Zahle gut! Tel. 05222/83380

SEGA

Saturn Spiele, z.B. Bug, Shinobi X & Pebble Beach Golf. Nur dt. Versionen! Verk. Amiga 500-Games, z.B. Dawn Patrol, Erben der Erde uvm. Preise VHS. Tel 02307/73884

Saturn-Konsole und neue PSX-Spiele. Tausche auch gegen PSX + 8 Spiele + 2 Pads + Memory Card + RGB-Kabel. Tel. 0291/1798

Saturn Games, auch Importe, vorwiegend Rennspiele, zahle bis 50 DM. Tel. 08642/60124 (bis 15 Uhr, Stefan)

Sega Saturn für höchstens 300-350 DM. Er sollte gut erhalten sein. Tausche auch gegen SNES + 2 Pads + Mario Paint und 150 DM. Dennis Neitzel, Hasselerstr. 24c, 40822 Mettmann

Alle Star Trek-Spiele für MD/SNES. Habe E.H. Boxing, Castlevania, Probotector, Eswat (MD). Vortex, Super Soccer, Royal Rumble (SNES). Suche auch Spiele für MS+NES. Tel. 02582/5844 (ab 16 Uhr, Ronny)

PLAYSTATION

Crazy Ivan, Aliens, Thunderhawk 2, Rayman, Shell Shock, WC3, Tekken, Toshinden, Viewpoint, Magic Carpet & Theme Park. Tausche auch. Tel. 04962/5675 (Jürgen Scheffler)

Playstation-Konsole. Tel. 06155/78524 (Dennis)

(Ver)kaufe & Tausche PSX-Spiele & Animes. Verk. außerdem S. Sidekicks 3 für NG-CD. Tel. 0221/738979

Ridge Racer jp. bis 40 DM, Linkkabel & Namco-Pad. Suche günstiges 3DO-Gerät bis 300 DM. Markus Zall, Hallemannstr. 2, 90762 Fürth

Kileak, Lemmings 3D, u.a. Biete bis zu 35 DM. Verk. auch ältere MD & SNES-Spiele. Tel. 0991/9514 (16-19 Uhr, Roland)

Zuverlässige Tauschpartner (gern auch zeitweilig) für Sony PS. Auch (Ver)kauf. J. Köhler, Zetkinstr. 11, 04779 Wermsdorf. Tel. 03436452457 (ab 18 Uhr)

Günstige PSX-Spiele, z.B. Ridge Racer, D. Derby, Toshinden, WWF, usw. Verk. MD1 + 6 Spiele für 700 DM. Angebote an Richard Scheungrab, Moosweg 2, 85235 Oberumbach

Tausche & Kaufe Spiele für PSX. Habe Wipe Out, Rayman, Tekken. Suche u.a. D. Derby, Discworld. Alles anbieten! Tel. 05121/38647

Pal-Playstation für 300-350 DM Tel. 08142/16425

PSX-Neuheiten, bezahle gut (bis 80 DM nur mit Hülle und Anleitung). Tel. 0351/2510645 (15-18 Uhr, Enrico)

Theme Park (Pal) & Novastorm (Pal). Torsten Schröbler, Buxtehudestr. 2, 18311 Ribnitz

(Ver)kaufe & Tausche Software für dt. Playstation! Habe Toshinden, D. Derby, Rayman, R. Racer, NBA Jam TE. Suche: K. Ivan, Warhawk, Viewpoint, Tekken usw. Tel. 04963/990143 (ab 19 Uhr, Bernd)

Tausche 3DO-FZ10 (incl. 10 Games, 1 Pad, TV Videospiel-Converter) gegen Playstation (mit mindestens 5 Spielen, 1 Pad, Memory Card). Lasse mit mir handeln. Tel. 06202/29380 (Erik Maslow)

Spiele aller Art zu günstigen Preisen, z.B. Novastorm und alle Neuerscheinungen. Schreibt mir mal: Jürgen Feger, Tannenstr. 2, 77716 Haslach

Kaufe/tausche/verkaufe Sony PS + Saturn-Spiele. Habe Ridge Racer 2, Fifa Soccer, usw. Eventuell auch Geräte! Anrufen lohnt sich bestimmt: Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr)

3DO

Kontakt zu 3DO-Besitzern im Ruhrgebiet zwecks Briefkontakt & evtl. Spieletausch! Marco Lohschelder, Gneisenaustr. 38, 45472 Mülheim/Ruhr

3DO mit Need for Speed & Road Rash. Angebote an Stefan. Tel. 08642/60124

EXOTEN

Tausche MD2 gegen Turbo Express und suche PC Engine-Games. Tel. 02361/81674

Günstige Neo Geo Module, z.B. Pulstar, Windjammers, SS2 oder Basketball. Bitte keine utopischen Preise! Suche außerdem Tips & Tricks und Neo Geo-Clubzeitschriften. Tel. 06482/1310

PC-Engine-Spiele: Gain Ground, Terra Cresta, u.a.; dt. Anleitung zu Fire Emblem + LR2 - Verkaufe ständig Cards: Devil Crush, 1943 usw., Super Grafx & drei 16-Bit Cards 400 DM FP, sowie div. 3DO & PS-Spiele. Lars Nuerup, Harriesstr. 12, 24114 Kiel

Spiele für Lynx, PC-Engine und Turbo Duo. Tel. 0881/49193 (ab 18:00 Uhr)

OLDIES

Startropics, Castlevania 2, Megaman 4 & 6 und ständig jap. und am. NES-Spiele, wie Dragon Quest oder Final Fantasy. Tel. 0251/794935

Oldie-Konsolen + Zub., auch Tausch, habe Saba Videoplay-SF, Phillips 7000, Interton 4000, Universum TVMS + Kanone uvm. Suche Saturn Games. Nur im Raum Osnabrück! Tel. 0541/386369 Sa/So. Alex

Atari Lynx-Spiele aller Art. Angebote an H. Backstöber, Wilh.-Raabe-Str. 5, 65479 Raunheim. Tel. 06142/22842, Fax 998022

SONSTIGES

Jetzt kostenlos Mitglied werden im Next Generation-Club. Info & Anmeldeformular gegen 1 DM Rückporto bei Mischa Hildebrand, Emil-Noldestr. 13, 59192 Bergkamen. Tel. 02307/61532 (ab 18 Uhr)

Tauschpartner für PSX, SNES, MD, 32X, GB, GG, jp. NES & Mangas. Suche 3DO, MCD, Jaguar, CDI, Saturn. Tel. 02625/6659 (Roland)

Neuer Club in Thüringen sucht Gönner und Sponsoren, damit er seinen Bestand an PC und CD-Roms erweitern kann. PC-Entertainment, Zeulenroda eV, Pfarrwinkel Nr. 3, Tel. 036628/82311

Tausche Spiele für PSX, Saturn, SNES, PC CD-Rom. Verk. für MCD Lunar 2 & Popful Mail. Suche & Tausche Animes (auch Spiele gegen Orginale). Van Freise, Ehst 1, 25881 Tating, Tel. 04862/17337

ALLES was billig ist! Auch älteres, z.B. SNES, MD, GB, NES, Jag, GG & PSX-Spiele. Kann immer zahlen: Tel. 0821/792586 (ab 16 Uhr)

Monitor mit Scart zum Anschluß von PS & Saturn. Spiele für PS & Saturn (Destr. Derby, Bug!, Theme Park, Tekken). Suche außerdem alle möglichen Animes. Tel 02246/5735 (17-20 Uhr)

Artworks & Sammelartikel von Computer- & Konsolenspielen, sowie Anime. Rainer Kiefel. Bernsteinstr. 8, 31275 Lehrte

Komplettlösung zu Cadaver, zahle 15 DM. Ralf Niedzwietz, Siedlung 20, 01561 Kalkreuth

Suche den Amiga-Oldie Firepower (bitte nur Orginal!) Wer hat die Gem'Z-Demo für den Amiga? Außerdem Interesse rund um das Neo Geo (Module, Tips & Tricks, Clubzeitschriften). Tel. 06482/1310

Earthworm Jim Actionfigur - Zahle jeden Preis und könnte mir auch ein Tauschgeschäft vorstellen. Tel. 06648/8182 Fax 8728 (Gerrit)

Kaufe & Tausche SNES, MD, MCD, Jaguar, 3DO, PSX, Saturn, Neo Geo CD-Sammlungen mit bis zu 30 Spielen; einfach alles anbieten. Tausche Sammlungen kreuz und quer, zahle sehr gut. Tel. 0172/8588721 (ab 16 Uhr)

Mangas ab 18 Jahren in Englisch. Chezzi Salvatore, Am Bräuberg 14, 85410 Haag an der Amper

VERKAUFE:

NINTENDO

60 SNES-Spiele, z.B. Jungle Strike, Lord of Rings, Choplifter, Paws of Fury, Lufia, Illusion of Time. Tel. 04529/624 (ab 18 Uhr, Sönke)

SNES + Turrican2 + Stunt Race FX + SMW + Mario Allstars + 3 Pads + AV-Kabel für 300 DM. Tel. 0345/7820138

Street Racer & Clayfighter 2 für je 60 DM, zusammen 100 DM. Stefan Hartmann, Parkstr. 13, 85435 Erding

Earthworm Jim 60 DM VB. Michael Schwarz, Rangenbergstr. 20, 72766 Reutlingen

SNES-Spiele dt: King A. World, SF2 Turbo, NBA Jam, Mario Allstars für je 40 DM. US-Spiele: Blackhawk & Slammasters für je 50 DM. Tel. 0711/8893118 (Mo-Fr 14-21 Uhr, Mirko oder Florian)

SNES-Spiele: S. Turrican 2 80 DM, Earthworm Jim us 70 DM, SSF2 us 70 DM, Mystical Ninja 35 DM. Tel. 07031/673774 (Michael)

SNES: Starfleet Academy (us) incl. Adapter & P+P 60 DM. Jag: Bruce Lee incl. P+P 60 DM. O. Born, Limbergerstr. 16a, 49080 Osnabrück. Tel. 0541/803501

SNES + 8 Spiele und Game Boy + 9 Spiele zusammen für 400 DM. Tel. 08531/41352

SNES incl. 50/60 Hz-Umbau + 20 Spiele + viel Zub. Technisch & optisch ok. für mind. 1300 DM. H. Kühn, Cranachstr. 47, 79618 Rheinfelden. Tel. 07623/799951

SNES + 8 Spiele (NBA Live 95, Jungle Strike, DKC, usw.) + 2 Pads + SGB für 300 Sfr. Andrè Erismann, Blotzheimerstr. 42, 4055 Basel, Schweiz. Tel. 3810275

SNES + 2Pads + Mario Kart, S. Metroid, Earthworm Jim, Lemmings 2, Stunt Race FX, Starwing & F-Zero für VB 400 DM. Auch einzeln! Tel. 0228/467254 (ab 19 Uhr, Sven)

SNES mit 9 Spielen, 6 Wochen alt, für 400 DM. Hans Hermann, Tramienerweg 26, 74321 Bietigheim-Bissingen

S. Turrican us, Sparkster, S. Tennis, Turtles je 45 DM. R-Type 3, SGB je 60 DM. S. Metroid, Secret of Mana je 70 DM. S. Turrican 2 + Turrican CD mit Unterschrift v. Chris Hülsbeck auf beiden Teilen für 190 DM VB. Alles 100% Ok mit Verpackung + Anleitung. David Baer, Flach-Fengler Str. 146, 50389 Wesseling

Game Boy: Metroid 2 u.a. - Andreas Grasser, Rudhartstr. 54, 80999 München

Fifa 96 (nagelneu) 80 DM, Hunt for the Red Oktober us 20 DM, ISS 60 DM. Suche Saturn-Spiele (auch Import). Tel. 05692/2909 (Diana Schmitt)

SECOND HAND ZONE

SEGA

Mega Drive mit 7 Spielen (z.B. SF2) VB 280 DM oder tausche gegen PSX oder Saturn ohne Spiel. Tel. 0221/841879 (nach Armin fragen) Dringend!

MD + 2 Pads + Arcade Powerstick + 10 Spiele: Fifa 95, NHL 95, PGA Eurotour, Daviscup, NBA Jam, World of Illusion, Sonic, Mega Games zus. für 300 DM. Tel. 07056/1556

MCD2 + 7 CD`s (EWJ, Thunderhawk, Batman, Sonic, Soulstar, Slipheed, Road Avenger) für 450 DM. Zugabe: 50 VS-Magazine + MS2 + 8 Spiele. Auch Tausch gegen SNES-Spiele. Frank Krüger, Paditzer Str. 56, 04600 Altenburg

Verkaufe & tausche Daytona USA. Suche z.B. X-Man, Rise 2, Primal Rage, Toshinden für Saturn (Pal, jp oder us). Tel. 04243/1480 (Sven)

MD2 + CD + 10 Module + 10 CD-Spiele VHB 900 DM. Tel. 0511/697671

30 MD-Spiele, alle 100% Ok, zus. mit AR2 + 3-Button-Pad + 6-Button-Pad + Arcade Power Stick2 + MD für 1000 DM VB. Tel. 06063/655

32X neu (Gewinn) für 60 DM. Tel. 02131/277395 (Christian)

MD2, MCD2, 32X, CDX-Adapter, 14 aktuelle Games, Scart-Kabel, 2 Sega 6-Button-Infrarotpads. Alles in Orginalverpackung, 1A-Zustand. NP 2900 DM; FP 800 DM. Tel. 0261/62947

MD2 + 32X + 15 MD-Spiele + 2 32X-Spiele + Action Replay 2 + Master System Converter + Scart Kabel + 6-B-Pad. Alles in Top-Zustand, nur zusammen für 800 DM. Tel. 03671/530200 (ab 18 Uhr)

MD-Spiele: King o.t. Monsters, Terminator, Global G., S. Wrestlemania, Zombies, Zool für je 30 DM. Rocket Knight & Shinobi je 40 DM. Dune2 & Theme Park je 50 DM. Tel. 02981/6879

MD2 + 2 Pads + 3 Spiele (SMGP2, James Pond & Lemmings) für 200 DM. Tel. 0731/262288 (14-18 Uhr)

MD + MCD + 2 Pads + 25 MD-Spiele + 7 CD-Sp. (z.B. Microcosm, Sewershark, F1-Beyond the Limit...) + Zub. + Oup. Auch einzeln, anrufen & nachfragen: Preise VHS. Suche Flugsim.-Spiele für MD + MCD. Tel. 02421/770061 (bis 23 Uhr)

Theme Park (MD, 80 DM), Stellar Assault (32X, 70 DM) oder tausche beide gegen Cosmic Carnage. Tel. 07328/6960 (Stefan)

Saturn + Daytona + Panzer Dragoon zusammen 650 DM. Tel./Fax 0221/3318126

Saturn Spiele: Victory Goal (jp), Digital Pinball (jp) & ständig neue Spiele - einfach nachfragen. Playstation-Games: Rayman (dt) & Warhawk (dt) günstig! Suche Saturn-Games: Hang On, Thunderhawk 2. Tel. 07161/40951

PLAYSTATION

Engl. PSX-Magazin incl. Demo-CD (Pal). Aktuelle Ausgabe ab sofort beim Next Generation-Club erhältlich. Mischa Hildebrand, Emil-Noldestr. 13, 59192 Bergkamen. Tel. 02307/61532 (ab 18 Uhr)

Rayman (Pal) & Toshinden (Pal) je ca. 65 DM, kaum gebraucht. Christian Heiml, Gabelsbergerstr. 1a, 84529 Tittmoning. Tel. 08683/1822 (nach 17 Uhr)

Kileak the Blood, Novastorm & Lemmings 3D für je 50 DM. Torsten Heine, Rodheimerstr. 92, 35398 Giessen. Tel. 0641/67551

2 Monate alte Sony PS (dt) + Memory Card + Ridge Racer + NBA Jam + Toshinden. VB 770 DM (NP 980 DM). Tel. 07191/58682

Kileak the Blood für 50 DM und The Raiden Projekt für 60 DM. Tel. 0711/6409347 (ab 18 Uhr)

Wipe Out (Pal) & BA Toshinden (Pal). Torsten Schröbler, Buxtehudestr. 2, 18311 Ribnitz

Ridge Racer, NBA Jam TE, WWF Wrestlemania u.v.a. Preis VHS, Verkauf per NN. Tel. 03933/803610 (16-21 Uhr, Torsten)

Verkaufe & Tausche Spiele für PSX (dt., z.B. Air Combat, WC3 usw. Habe X-Com, Rayman, D.D., Lemmings, Discworld usw.), SNES (Yoshis Island, Tetris...) & GB (Mystic Quest u.a.). Tel. 04202/1465 (C.U. Erichsen)

Tausche PSX mit Multi-Umbau & 2 Spielen gegen Saturn. Frank Becker, Roseggerstr. 23, 12059 Berlin

(Ver)kaufe & Tausche PSX & Saturn-Spiele. Habe Fifa 96, Loaded, V-Cop, Sega Rally, Aliens, NHL 96, Aftermath, Rayman, Resident Evil, VF2 usw. Suche Wipe Out, Derby, RRR2 usw. Ruf an! Tel. 06271/5873 (Cilber)

Wipe Out (65 DM), Ridge Racer (65 DM). Beide Spiele Pal-Versionen, evtl. Tausch. Tel. 02407/7512

3DO

Tausche PSX-Spiele aller Art. Tel. 07152/25542

Fifa Soccer, Samurai S., Total E., Rebel A., SWC. Für SNES: Judge Dredd, Micky & Minnie. Tausche auch. Tel. 030/6253839

3DO + WC3 + SWC + Road Rash + Space Hulk + Slam Jam + Shock Wave + Fifa + Rebel Assault + Flashback + Way of the Warrior + Jurassic Park + Crash`n`Burn + Sampler CD + Pad für 800 DM. Miroslaw Koziebski, Ferrenbergstr. 16, 51063 Köln

3DO FZ1, us, RGB-Umbau, Multi-Adapter für SNES-Pads mit 9 Games. Preis VB. Tel. 0871/79877 (ab 20 Uhr)

Hell 35 DM, Burning Soldier 30 DM, Microcosm 35 DM. Tel. 08233/31907 oder 08233/740115 (Tobias)

Goldstar 3DO, erst 2 Monate alt, für 370 DM. Christof König, Mainger Landstraße 735, 65934 Nied



Komplettes Vectrex und Intellivision, sowie Phillips G7000 incl. Kassetten. Auch VCS 2600-Module, z.T. mit Verpackung + Anleitung, viele echte Klassiker! Tel. 09406/559 (Christian)



Die Oldie-Konsole "Vectrex" mit ihrem eingebauten Vectorbildschirm haben wir Euch in MAN!AC 10/95 vorgestellt. Um die Monochrom-Grafik einzufärben, lag jedem Modul ein "Overlay" bei (oben). Diese Plastikfolie wird vor den Bildschirm geklemmt und gaukelt Euch so ein farbiges Spielfeld vor. Hat Euer Geschäftspartner die Overlays verschlampt, ist das Spiel oder die Konsole nur halb soviel wert: Einzelne Overlays findet Ihr kaum, für das eingebaute Spiel "Mine Storm" so gut wie überhaupt nicht.

3DO-50 Hz-Pal Panasonic incl. Demo-CD, Space Hulk, WC3, 2 Pads VS 500 DM + Versand. Volker Seitz, Bad-Bergzabernerstr. 36, 92224 Amberg. Tel. 09621/62307

EXOTEN

Neo Geo CD incl. SS2, KoF 94, FF, LSP & SS1. Tel. 02831/6185

Atari Jaguar, incl. Euroscart-Kabel, AvP, Zool 2, Iron Soldier, Dragon, Tempest 2000, Cybermorph u.a., Pal, nur kompl. für 600 DM. Tel. 040/4916784

Neo Geo CD mit 2 Spielen (Samurai Shodown & Kong of Fighters 94) und 2 Pads für 300 DM. Guter Zustand! Tel. 02931/80036

Atari STE - Löse meine Sammlung auf! 50 Klassiker von Amberstar bis Xenon - Kommt her, Raum Nürnberg, Tel. 09101/2133 (nach Konrad fragen)

OLDIES

VCS & Coleco Vision-Spiele günstig. Suche günstiges Neo Geo (CD oder Modul) und Master System 1 + dazugehörige Spiele. Marco Loukino, Nimvodstr. 13, 82256 Fürstenfeldbruck

CBS Coleco Vision, incl. 3 Spiele. Tel. 06431/3553

SONSTIGES

Spiele für 3DO, Saturn, PC Engine, PS, Jaguar+CD und Neo Geo. Tausche auch. Außerdem tausche & verkaufe Ich Laserdiscs & Comics (habe alle Akiras, Appleseed 1+2, u.a.) Tel. 089/89689218

Verkaufe & Tausche: SNES, MD, MCD, Saturn, PSX, 3DO, Neo Geo CD, Jaguar-Zbh. Spiele oder ganze Sammlungen, suche ständig neuere Titel - Postweg 100% seriös. Tel 0711/5490703 (ab 17 Uhr, Mr. Seriös)

Ein MAN!AC lichtet seine Sammlung: Von Sega bis Automat, PC-Engine bis Videospiel-Soundtracks, auch Neo Geo-Module! Liste anfordern: Tel. 08233/740112 oder Email an ManiacAndy@aol.com

Amiga 500, 1MB, Farbmonitor 1084S, Maus, 2 Sticks und Spiele für 400 DM. Denis Burggraf, Mittweg 10, 79189 Bad Krozingen. Tel. 07633/14040

11 Mega-Drive-Spiele zu verkaufen: Preis zwischen 30.- und 50.- DM. Tel.: 09421/40498 Daniel Landstorfer, Äussere Passauer Str. 167, 94315 Straubing

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! **5.- DM in bar oder in Briefmarken beilegen.**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß vollständig ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

VIDEO-CLIPS

Hurricane



Mit "Hurrican Live 2032" veröffentlicht "OVA Films" einen Vorgeschmack auf die deutsch synchronisierte "Bubble Gum Crisis"-Serie: Auf dem 40 Minuten-Tape findet Ihr sechs Soundtracks der erfolgreichen Serie von passenden Baller- und Romantik-Schnipseln und Band-Aufnahmen begleitet. Wer



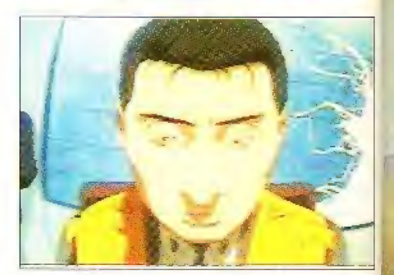
auf den Japano-Rock der Anime-Band "Prise and the Replicants" steht und 20 Mark locker aus der Hand gibt, sollte die Kassette anspielen. Kennt Ihr die klassische Serie nicht, wartet lieber bis zum offiziellen Deutschland-Release und schnappt Euch eine Probe-Kassette. Dem Sound-Tape lie-

ANIME

Patlabor 2

Nach dem spannenden Virus-Thriller "Patlabor" (MAN!AC 9/95) starten die Kampfmechs zur zweiten Attacke. Die Fortsetzung "Patlabor 2" wurde 1993 in Japan zum Anime des Jahres erklärt, wir dürfen die europäische Fassung erst jetzt, zwei Jahre später feiern.
Nach dem großen Sturm des ersten Teils steht Japan kurz vor dem Zusammenbruch. Mit Scheinbombardements verwirrt eine mysteriöse Terror-Clique das Militär, Giftgasalarm im Herzen von Tokyo schüchtert die Bevölkerung ein. Patlabor-Pilotin Nagumo rückt der Gangster-Organisation jedoch auf den Schutzschild. Dabei stellt sich ihr ehemaliger Lehrer und Liebhaber Tsuge als Führer der anarchistischen Vereinigung heraus – ein taktisches Genie, das sein Hauptquartier auf einer Insel nahe Tokyo aufgeschlagen hat. Nach der Zerstörung aller Labor-Einheiten der Armee bleibt Japan eine letzte Chance: Ein alter Zulieferungstunnel, der direkt ins Inselhauptquartier der Bösewichte führt, jedoch am Ausgang schwer bewacht wird. Da die Festung gut bewacht und luxuriös bewaffnet ist, schnappt sich Nagumo ihren Patlabor und bereitet sich auf den finalen Kampf gegen ihren einstigen Meister vor.
Wie schon im ersten Teil machen Spannung und die tiefgründige Thematik den Flair von "Patlabor 2" aus. Im Gegensatz zum Vorgänger wird weniger Baller-Action geboten, dafür verfangt Ihr Euch in einem Handlungspuzzle, das sich im Laufe der mitreißenden 108 Minuten zu einem durchdachten Cyber-Thriller zusammensetzt. FX-Fans werden ebenfalls bedient: Leuchtender Nebel und glitzernde Schneeflocken funkeln auf Eurem Fernsehschirm. *oe*





Großangelegte Terroristen-Attacke: Kampfhubschrauber und Düsenjäger zerstören die Patlabor-Einheiten im streng bewachten Silo.



Manga/ACOG, 108 Minuten, englisch, ohne Altersbeschränkung.





Provoziert ein Bomber den dritten Weltkrieg oder handelt es sich um einen Scherz der Terroristen? In wenigen Sekunden haben die Abfangjäger Sichtkontakt...



COMIC

Ghost in the Shell

Mit den knapp 100 Seiten starken "Ghost in the Shell"-Bänden übersetzt Ehapa die dritte Serie von Masumune Shirow. Als Major einer Spezialeinheit erledigt der weibliche Polizei-Cyborg Motoko Kusanagi die Schmutzarbeit japanischer Politiker: Geiselbefreiung, Spionage und heftige Feuergefechte gehören zum Alltag der knackigen Manga-Schönheit, die in Japan gerade mit ihrem ersten Kinofilm Karriere macht. Motokos knallharte Polizeieinsätze sind realistisch konstruiert, allerdings präsentieren sich Handlung und Charaktere oberflächlicher als die "Appleseed"-Serie. Shirows Zeichnungen sind detailliert und impulsiv, Slapstick und schwarzer Humor dominieren. Neben Schwarz/Weiß-Seiten überrascht der Comic mit 22 einfühlsam kolorierten Aquarell-Tafeln (siehe links). Ein gefundenes Fressen für Manga-Fans, aber schwächer als die übliche Shirow-Kost. rb



Der düstere Kampf-Cyborg entpuppt sich nach hartem Kampf als ehemaliger Partner von Angel.

ANIME-SERIE

Angel Cop

Future Cop-Freaks und Fans des ersten Teils (Test in MAN!AC 8/95) können aufatmen: Endlich sind die restlichen fünf Teile der spannenden Serie erschienen. Während deutsche Fans pro Episode um die 30 Mark hinblättern, kommen die Nippon-Fans schlechter weg: In Japan erschien "Angel Cop" in einer streng limitierten Auflage und ist pro Tape umgerechnet ca. 200 Mark wert – der weite Weg nach Europa hat auch seine Vorteile.

gen übrigens drei Anime-Postkarten für exzessive Sammler bei. oe



"Stillgestanden!" – Trotz bedingungsloser Disziplin ist die Armee gegen die hinterhältigen Angriffe machtlos.

Angels Leitspruch: "I am Angel, but I can also be a bitch – when I want to!".

Nachdem Angel den Obermotz der Terrororganisation "Red May" ausgeschaltet hat und ihr Partner Raiden unter geheimnisvollen Umständen verschwand, stellt sich gleich ein ganzer Haufen neuer Gegner: Düstere Gestalten mit psychischen Gewalten rotten die übriggebliebenen Terroristen aus. Obendrein erscheint ein schwer gepanzerter Cyborg auf der Bildfläche, der prompt mit den Psycho-Jägern eine Schlägerei anzettelt. Während sich Jäger und Cyborg schließlich als Freunde entpuppen, zeigt sich eine neue Gefahr: Die Psycho-Jäger haben die mächtige Lucifer mitgebracht, die nach dem Ableben aller Terroristen Amok läuft. Eher nebenbei entdeckt Angel auch noch das geheime "H-File"-Projekt, die Verbindung zwischen Terror und korrupten Mächten in der Regierung.

"Angel Cop" setzt auf pure Action: Verfolgungsjagden aus der Raser-Perspektive und Ballereien in schnellen Schnitten dominieren die Handlung. Nachdem jedoch das Geheimnis um die Terroristen und Lucifer in den ersten vier Teilen gelüftet wird, wirken die letzten zwei Teile etwas aufgesetzt: Eigentlich dreht sich die Story dann nur noch um die finale Auseinandersetzung. Action-Fans sind mit "Angel Cop" gut beraten, Freunde komplexer Storys schenken sich die letzten zwei Teile.

In den Kampf mit der Terroristenvereinigung "Red May" mischt sich die Jägerin "Lucifer" ein, die mit ihren psychischen Kräften sogar Häuser einäschert.

Manga/ACOG, 6 Teile, je 60 Minuten, englisch, ab 18 Jahren.

REISENDE IM DATENSTROM

Im Netz der MAN!AC

Eifrige Websurfer haben uns längst aufgespürt: Seit Dezember letzten Jahres besetzen die MAN!ACs im Internet, und zwar auf dem Entertainment-Server von netville, einen virtuellen Vorposten. "M@N!AC" richtet sich an ungeduldige Video- und Computerspielefans, die News, Gerüchte und Testergebnisse nicht erwarten können.
Was Ihr bis zum 31. Dezember unter der Adresse http://www.netville.de im WWW fandet, war ein Beta-Posting, das Surfern die Chance für Kritik und Feedback geben sollte. Ab Januar versorgen wir Euch wöchentlich mit einer Dosis "M@N!AC". Dabei werden wir jedoch nicht alle Inhalte in diesem Turnus wechseln: Die rechercheaufwendigen Features bleiben bis zu vier Wochen im Netz (und wandern dann in unser Archiv), die Interviews mindestens vierzehn Tage. Wöchentlich ausgewechselt werden Tests und News, das "Fleisch" der Weekly M@N!AC, sowie Links und Euer Mailiac-Feedback.
Daß sich unser Online-Service im Lauf der Monate ändern wird und vom Rumpfmagazin zum umfassenden Informations-Anbieter der Video- und Computerspielszene wachsen wird, hängt auch von Eurem Feedback ab. Tobias erwartet die Nörgeleien und Tips der Cybernauten, um (in Absprache mit dem restlichen MAN!AC-Team) konstruktive Anregungen umzusetzen.



Die Startausgabe der M@N!AC war das erste deutsche Medium mit Nintendo-64-Berichterstattung (oben). Mittlerweile befinden sich Tests und Artikel vom 1.12.1995 im Archiv – seit Anfang Januar erfährt unser Online-Spielemagazin ein regelmäßiges Update.

Was findet Ihr wo?

Die wichtigsten M@N!AC-Rubriken sind in unsere ersten Webseiten bereits eingebaut. Ein exklusives "Feature" eröffnet jede Online-Ausgabe, ein Bericht aus den USA, Japan und Europa, eine Hintergrundreportage oder Marktanalyse. Unser erster Aufmacherartikel, der bis Ende 1995 gepostet war, berichtete aus Tokyo von der Shoshinkai-Messe. Auch von den ECTS-Messen in London, der CES in Las Vegas, der E3-Show in Chicago, der Imagina in Monte Carlo und allen anderen wichtigen Videospiel-, Medien- und Entertainment-Ausstellungen werden M@N!AC-Cybernauten berichten. Spätestens einen Tag nach Torschluß der Veranstaltung findet Ihr eine Zusammenfassung der Ereignisse, Insider-Aussagen und erste Bilder.
Das Interview ist ebenfalls ein regelmäßiger Bestandteil der M@N!AC. Kürzer und prägnanter als in der gedruckten MAN!AC, stellt Euch das Interview in monatlichem Zyklus einen bekannten Kreativen der Spieleszene vor. "Wipe Out"-Schöpfer Andy Yelland war der erste Coder, der sich unseren Fragen stellte.
Unter Tests findet Ihr die brisantesten Neuerscheinungen der Woche, von MAN!AC-Redakteuren kurz besprochen und kritisiert. Ein bis fünf Sterne verraten Euch, ob es sich beim jeweiligen Spiel um Software-Schrott oder einen Überflieger handelt. Die Tests zu aktuellen CD-ROM-Spielen werden in Zusammenarbeit mit Fachredakteuren der Zeitschrift PC Player erarbeitet. Ältere Tests wandern automatisch ins Archiv.
News (kurze Meldungen aus der internationalen Konsolen- und Computerszene), Out Now (ein Überblick über Neuerscheinungen im deutschen Fach- und Importhandel), Links zu ausgewählten Servern und das Mailiac-Forum runden unsere Angebotspalette ab. Das oben angesprochene Archiv befindet sich noch "under construction". Momentan sind wir noch am Grübeln, ob wir ein gewaltiges "Tips & Cheats"-Depot, eine Artikel-Sammlung oder gar Winnies "Alle Spiele dieser Welt"-Datenbank (momentan 7900 Eintragungen von 1972 bis 1996) in unser Archiv stellen. Verratet uns Eure Wünsche!
Nach dem Posting der Startausgabe ließen Kritik und Anregung nicht lange auf sich warten. Neben Lob und vernichtenden Nörgeleien der lieben Kollegen (ersteres von Heini L., letztere von Michael Kim), meldeten sich berüchtigte Online-Plaudertaschen wie F. Schober mit kritischem Kommentar zu Wort. Das Echo war überwiegend positiv: "Es spricht für Euch, daß Ihr Euch im Cyberspace als deutsche, journalistische Gamemag-Spitze versucht. Für mich als regelmäßigen Leser des Stammhefts und fleißigen Onliner eine interessante Kombination!" schrieb uns ein Cybernaut und riet zur Einführung einer "Screenshot/Artwork-Ecke" und einem Artikel über die "(Un-)Seriosität deutscher Versandhändler". Ein anderer faßte sich noch kürzer: "Geiler Server! Ihr seid mit Abstand das genialste Mag der Szene!". Auch die kritischen Mails haben wir natürlich gelesen. Auf einen Abdruck wollen wir an dieser Stelle jedoch verzichten – kein Platz mehr!. *wi*

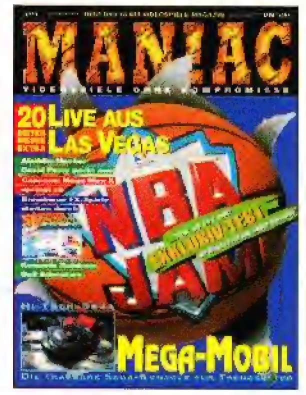






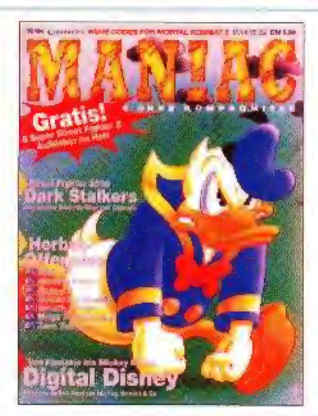
Ihr findet "M@N!AC weekly" auf dem netville-Server unter Medien (http://www.netville.de/media/magazin/maniac/). Neben Videospielen werden auf netville auch Film und Musik ausführlich behandelt.



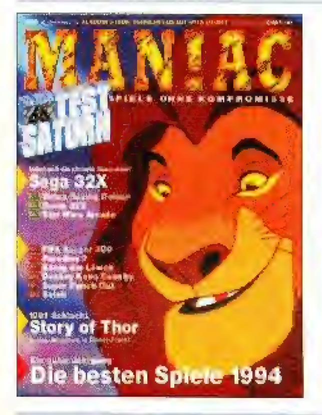


















Gebt Euch den Wahnsinn - jeden Monat

Klar lohnt sich für MAN!AC der Weg zum Kiosk am Ende der Welt. Falls Ihr aber keine Lust habt, Eure Konsole für ein paar Minuten alleine zu lassen, tragen wir Euch die MAN!AC auch hinterher. Wenn Ihr uns den Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt zurückschickt und brav die Rechnung bezahlt, erhaltet Ihr jedes Heft früher als die Konkurrenz, blickt schneller durch und seid informiert, noch bevor die anderen etwas gecheckt haben. Im Vergleich zum Einzelverkaufspreis am Kiosk spart Ihr sogar noch Geld! Euer MAN!AC-Abo läuft mindestens ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann automatisch um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr das Abo zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.

Euer Abo bestellt Ihr bei: **Cybermedia Verlags GmbH Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering**



MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt **64,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ☐ /95 erhalten! Das Abonnement beginnt mit Bezahlung der Rechnung.

Widerrufsrecht: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ich will folgenderweise bezahlen:

☐ **Bequem per Bankeinzug**

☐ **gegen Rechnung**

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kreditinstitut:

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/1. Unterschrift
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

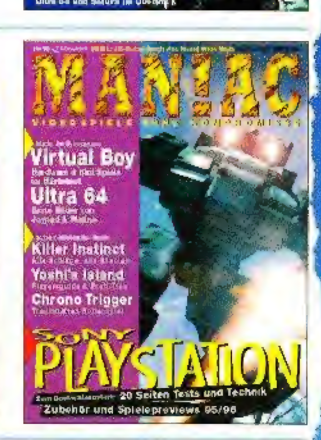
Datum/2. Unterschrift
(damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)

Diese Ausgaben möchte ich nachbestellen:
Dafür lege ich **5,90 Mark pro Ausgabe** zzgl. 2 Mark Versandkosten in Briefmarken, bar oder als Scheck bei.

☐ 10/95 ☐ 11/95 ☐ 12/95 ☐ 1/96

☐ 11/93 ☐ 3/94 ☐ 5/94 ☐ 8/94 ☐ 10/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95 ☐ 3/95 ☐ 4/95 ☐ 5/95 ☐ 6/95 ☐ 8/95 ☐ 9/95











8-BIT REPLAY

DER LONGSELLER NES



NES
Hersteller: Nintendo, Japan
Erscheinungsjahr: 1983
Erstes Spiel: Donkey Kong
Spieleentwicklung bis: 1995
Anzahl der Spiele: um die 1200
Meistverkaufte Spielkonsole aller Zeiten mit unendlich vielen Spielen & jedem erdenklichen Zubehör.

Angesichts des weltweiten Erfolges gab es im Lauf der Zeit alles nur erdenkliche Zubehör. Vom Joyboard, über eine Lichtpistole und Konamis Laserscope-Helm, bis zur ominösen Strickmaschine, einem ferngesteuerten Roboter und dem Power Glove reichte die Palette.

Wer hätte das gedacht: 1984 veröffentlicht der ehemalige Spielkartenhersteller und Game & Watch-Erfinder Nintendo eine Konsole, die die Branche fast zehn Jahre dominieren sollte. Als der Videospielmarkt in Europa total am Ende war, eroberte das Famicom (*Fam*ily *Com*puter) die Herzen von Millionen japanischer Kids. Mit Spielen wie "Donkey Kong", "Mario Bros.", "Clu Clu Land" und "Excite Bike", dem ersten Miyamoto-Videospiel, startete Nintendo eine Erfolgsstory, die unwiederholbar scheint.

In Fernost überrollte das Famicom die Konkurrenz gleich zum Start: Das Master System spielte dort nie eine wichtige Rolle, ähnliches wiederholte sich zwei Jahre später in den USA. Den absoluten Durchbruch landete das Nintendo Entertainment System – wie das Famicom außerhalb Japans betitelt wurde – mit "Super Mario Bros.". Weltweit wurden von dem 256-KBit-Modul 40 Millionen Stück verkauft. Später setzt Nintendo die hauseigenen Bestseller mit der "Zelda"-Serie und weiteren Mario-Episoden fort. Der Erfolg des NES beruhte jedoch nicht nur auf Nintendo-Kompetenz, auch die überragende Unterstützung durch Fremdanbieter zeigte Wirkung. Kaum ein Arcade-Hit, keine Sportart und kein Spielgenre blieb dem NES vorenthalten. Den größten Verdienst hatte Konami, die sich in den späten achtziger Jahren den Ruf als bestes Software-Haus der Welt zurechtprogrammierten. Nicht nur die Spielautomaten, vor allem die technisch und spielerisch vortrefflich inszenierten NES-Module begründeten diese lange Zeit unangefochtene Position: Die "Gradius"-Serie, drei "Castlevania"-Episoden, eine Handvoll Sportspiele und Lizenztitel wie "Goonies" und "Tiny Toons" zählen zu den absoluten Klassikern.

Amerikanische und europäische Entwickler gingen in dem spielstarken Konzert japanischer Anbieter lange Zeit unter. Erst 1986 starteten US-Firmen mit NES-Spielen, jedoch war die Qualität insgesamt bescheiden. Später kamen Hunderte von Spielen aus Übersee, bis auf wenige Ausnahmen blieb die Spielspaßflagge auf Halbmast. Acclaim war übrigens schon damals sehr aktiv und durfte als erste amerikanische Firma in Eigenregie Cartridges fertigen – alle anderen Anbieter mußten die Module bei Nintendo kaufen. Europa reagierte wie üblich mit jahrelanger Verspätung und erwachte erst dann, als die Hochphase des NES längst vorbei war. Eine kleine englische Firma war allerdings flotter und verkaufte ihre NES-Spiele an japanische Software-Companys: Rare, heute zu 25 Prozent in Nintendo-Besitz und weltweit geachtetes Software-Haus, zeichnete u.a. für "R.C. Pro-Am", "Wizards & Warriors" und "Solar Jetman" verantwortlich. Schon komisch, daß sich damals keiner so recht für die cleveren Insulaner interessierte.

Daß Europa hintenan war, ist nicht nur den Europäern anzukreiden, auch die zögerliche Veröffentlichungspolitik von Nintendo zeigte Wirkung. Das Master System war jahrelang führend, die Dominanz des NES auch später nie so klar wie in Japan und den USA. Kein Wunder, kam doch das NES erst 1987 in Deutschland auf den Markt, litt jahrelang unter akutem Spiele-Mangel und wurde erst mit der Gründung von Nintendo of Europe in Großostheim 1990 vernünftig vermarktet.



Das "alte" NES im Super Set: Konsole mit Multi-Player-Adapter und einem Drei-Spiele-Modul.

Die besten Spiele

Super Mario Bros. 3	Die Krönung des Jump'n'Run-Genres und eines der innovativsten Spiele aller Zeiten.
Legend of Zelda	Der Urvater des Action-Adventure verzaubert mit schlichter Grafik, aber brillanten Rätseln & toller Story.
Gradius 2 (nur Import)	Das beste Shoot'em-Up der 8-Bit-Generation: Technisch & spielerisch hochkarätige Weltraum-Action.
Probotector 1 & 2	Beide Episoden garantieren spannende, innovative und abwechslungsreiche Zwei-Spieler-Action.
Castlevania 3	Krönender Abschluß der NES-Grusel-Trilogie: Spielerisch interessanter als Teil 4 auf dem Super NES.

Heute erscheinen immer noch vereinzelt NES-Spiele, jedoch hat die 8-Bit-Generation ausgedient – zumindest in den Geschäften, zu Hause bleibt das NES noch lange aktiv. Die einzigartige Spielepalette ist immer gut für eine Überraschung, manche Klassiker leben in 16-, 32- und 64-Bit-Fortsetzungen weiter und bleiben uns immer als zeitlose Spielspaß-Knüller in Erinnerung. *mg*


"Mighty Bomb Jack": Brillantes Hüpfspiel, das leider nie nach Europa kam.



"Excite Bike" war das erste Spiel des Mario-Erfinders Shigeru Miyamoto


"Defenders of Dynatron City" beendete die NES-Aktivitäten von LucasArts

LAST RESORT

500 MARK KÖNNT IHR EUCH VERDIENEN, WENN WIR EUREN CHEAT ZUM „TIP DES MONATS" WÄHLEN.
WER MITMACHEN WILL, SCHICKT UNS SEINE TRICKS (BITTE NICHT WOANDERS ABSCHREIBEN) ZUSAMMEN MIT SEINER BANKVERBINDUNG. WER ETWAS ZEICHNEN MÖCHTE, BENUTZT DAFÜR BITTE NUR WEISSES PAPIER. BITTE BEACHTET, DASS UNS KNACKIGE KURZTIPS & PASSCODES LIEBER SIND ALS ROMANSTARKE KOMPLETTLÖSUNGEN! UNSERE ADRESSE LAUTET:
CYBERMEDIA VERLAGS GMBH · MAN!AC · „TIPS & TRICKS"
WALLBERGSTR. 10 · 86415 MERING

BATTLEARENA TOSHINDEN

Nachdem wir Cupido, den Oberendgegner von "Toshinden" in der Saturn-Version gefunden hatten, haben wir den gleichen Trick auf der Playstation ausprobiert. Um gegen ihn zu spielen, dürft Ihr kein Matchverlieren! Am einfachsten ist das mit der Spielfigur Duke, der dank seines Schwertes aus sicherer Entfernung trifft.



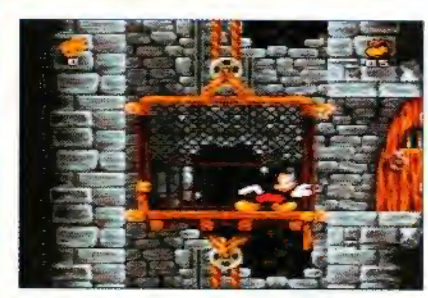
Entscheidet Euch für Duke und stichelt den Gegner mit Eurem Schwert.



Verliert Ihr keines der Matches, erscheint Cupido als letzter Gegner.

MICKEY MANIA

Am Ende des zweiten Levels fahrt Ihr mit einem Fahrstuhl zum Labor des Mad Doctor. Wenn der Lift anhält, steigt Ihr kurz aus, geht aber sofort wieder zurück. Der Aufzug fährt ein Stockwerk weiter nach oben und entläßt Euch in einen Gang voller Extras. Nach einiger Zeit stoßt Ihr auf Euer Ebenbild, das Euch erschreckt anstarrt. Diese Abkürzung bringt Euch direkt in den dritten Level!



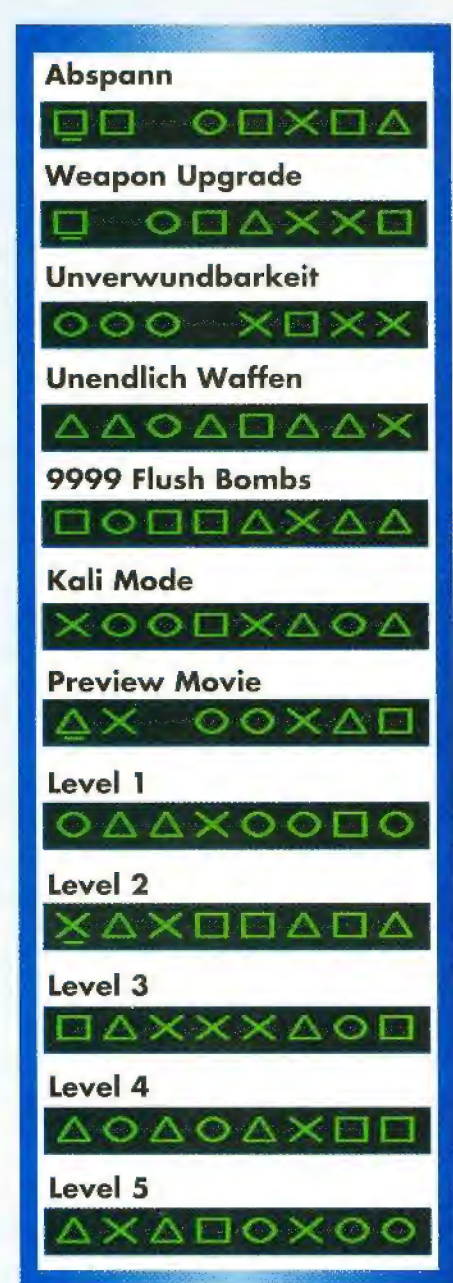
Wenn der Fahrstuhl stehenbleibt, steigt Ihr kurz aus und fahrt dann ganz hinauf



Ihr fallt in einen dunklen Gang und könnt Extras zusammenklauben.

WARHAWK

World of Games in Heidelberg war so freundlich, uns ein paar Codes zum Action-Spektakel "Warhawk" durchzufaxen. Unterstützt wurden die Videospiel-Fachleute dabei von Tanja Brinkmeier aus Bünde, die uns in ihrem Brief mit "Auch Mädchen spielen Videospiele" begrüßte.



GEX

Wer das Abenteuer des Mini-Sauriers nicht ohne Cheat meistert, reißt sich unendlich viele Leben unter die Krallen. Geht in den Pause-Modus, haltet Knopf R gedrückt und gebt die Kombination ◀, C, ▼, ▼, ▶, A, C, ▲, ◀, A ein. Hat's geklappt, zeigt die Lebensanzeige "99".

START , R + ◀ C ▼ ▼ ▶ A C ▲ ◀ A

CHEAT MENU
PLR 1 1 HIT WINS OFF
> PLR 2 1 HIT WINS ON
PLR 1 INVULNERABILITY OFF
PLR 2 INVULNERABILITY OFF
FREEPLAY OFF
SILENT TURBO MODE OFF

PRIMAL RAGE

In der letzten MAN!AC haben wir mega-komplizierte Cheats zu "Primal Rage" veröffentlicht, für diese Nummer haben wir einen besonders einfachen ausgegraben. Um in das geheime Option-Menü ("Cheat Menu") zu gelangen, drückt Ihr die folgenden Tasten im Hauptmenü:

L L L R R L L R R R L R

MECHWARRIOR

Wer bei "Mechwarrior 3050" mit unendlich viel Munition an den Start gehen möchte, gibt als Paßwort **M1R0G3** ein. Danach könnt Ihr nach Lust und Laune alles zerdeppern, was Euch in die Quere kommt.



X-MEN

Gerade erst auf den (japanischen) Markt gekommen, schon hält Saturn-Spezialist Velimir Tatlovic aus Mühlheim einen patenten Cheat bereit. Auf seinem Fax hat er uns erklärt, wie Ihr Akuma, den Obermotz von "Super Street Fighter 2 Turbo" anwählt. Hierzu geht Ihr im Charakter-Auswahl-Screen für eine Sekunde auf das Konterfei von Spiral und schickt den Cursor dann schnell nach rechts auf Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclops, Wolverine, Omega Red und wieder auf den Silver Samurai. Wartet dort eine weitere Sekunde und drückt Z, A und C gleichzeitig. Habt Ihr das richtige Timing raus, erscheint Akuma.

EARTHWORM JIM SPECIAL EDITION

Immer wieder zu beobachten: Wenn die Fortsetzung eines erfolgreichen Spiels erscheint, erfreuen sich auch die Vorgänger wieder größerer Beliebtheit. Für alle Regenwurm-Fans deshalb die Level-Codes zum Mega-CD-Abenteuer.



KING ARTHUR

Wenn Ihr Enix' Abenteuerspiel frühzeitig beenden wollt, reist mit Arthur und seinen Football-Freunden in das fünfte Jahrhundert und wieder zurück. Dann geht Ihr in den Paßwort-Bildschirm und wählt an allen fünf Stellen das Mädel aus. Drückt START und schon genießt Ihr den Untergang von Morganas Reich samt eindrucksvollem Feuerwerk.

DESTRUCTION DERBY

Verbesserungswürdig ist unser Cheat aus der letzten MAN!AC. Wer das Auto unzerstörbar machen wollte, kam mit dem Paßwort "!DAMAGE" leider nicht sehr weit. Doch Tobias Herbst und Stefan Peters haben herausgefunden, wie's richtig funktioniert:

"!DAMAGE!"

BATMAN FOREVER

Maximilian Mück aus Ockenheim war der erste Leser, der uns verraten hat, wie Ihr beim jüngsten Batman-Abenteuer die Level anwählt und geheime Waffen kassiert. Dafür drückt Ihr im Option-Menü die folgende Kombination:

← ↑ ← ← A B Y

Die ergatterten Spezialwaffen funktionieren wie folgt:

Bat Cutts: → ↓ X
Homing Batarang: ↓ ↙ → Y
Rocket Boots: → → → X
Holographic Decoy: ↓ ↓ → → A + B

DIGITAL PINBALL

Ebenfalls von Maximilian Mück aus Ockerheim kommen drei brandheiße Cheats zum vorbildlichen Saturn-Flipper, den wir Euch in MAN!AC 10/95 vorstellten.

Abspann: Im Titelbild C, B, A, A, B, C, Y, Z, X, ↓, ↓, START drücken.
Neuer Flipper: Im Titelbild X, Y, Z, X, Y, Z, C, B, A, ↑, ↑, START drücken.
Soundcheck: Im Titelbild X, X, Y, Y, Z, Z, A, A, B, B, C, C, START eingeben.



RAYMAN

Uwe Schurmann aus Duisburg hat uns ein paar Codes zum Playstation-Abenteuer von "Rayman" geschickt. Wenn Ihr eines der ersten drei eingebt, startet Ihr mit allen Leben, die anderen drei solltet Ihr mal selbst ausprobieren.

FJN7ZW62HM
7?CPPW6N9M
7?C?ZW6W9M
?GNOF3QBHV
B?WSP!6T9Z
B6WOZ!QT9Z

UNIRALLY

Wem es zu schwierig ist, "Unirally" komplett durchzuspielen, aber trotzdem den Abspann sehen will, der hält im Titelbild (sobald die ersten Optionen erscheinen) ↓, L, R gedrückt und gibt dann B ein. Das Titelbild müßte auf der Stelle verschwinden, das Abspannbildchen erscheint.

↓ + L + R , B

SEGA RALLY

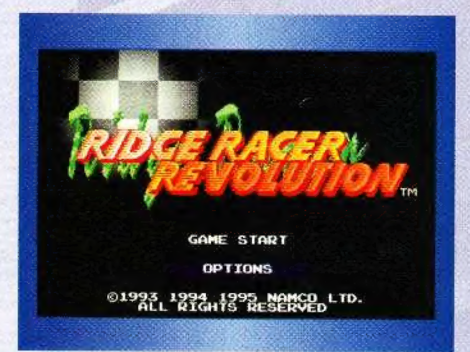
Um in den Mirror-Mode (spiegelverkehrte Strecken) zu gelangen, haltet Ihr im "Championship"-Modus Knopf Y gedrückt und geht in die Fahrzeugauswahl. Wer den Hyper-Car mit extrem guter Kurvenlage sucht, hält in der Auto-Auswahl den X-Knopf gedrückt.

VIRTUA COP

Wenn Ihr die Levels in der Reihenfolge "Beginner", "Medium" und "Expert" durchspielt, trefft Ihr auf Joe Fang. Nach dem Abspann wird der Auswahlbildschirm um einige Punkte ergänzt (z.B. "Ranking Mode"), außerdem könnt Ihr im Options-Menü auf "Free Play" stellen oder unter "Exit" den "Mirror Mode" oder "Book Keep" anwählen.

RIDGE RACER REVOLUTION

Daß die Namco-Designer im neuen "Ridge Racer" wieder haufenweise Cheats versteckt haben, hat sich schon herumgesprochen. Genau wie beim Vorgänger könnt Ihr in der Auto- und Streckenauswahl per Tastendruck die Rotationsgeschwindigkeit und den Winkel verändern, im Titelbild bewegt und vergrößert Ihr bei gedrückten L- und R-Tasten das Spotlight.



VIRTUA FIGHTER 2

Erst als wir Segas Marketing-Boß Torsten Oppermann mit stundenlangem "Sega Rally"-Entzug ohne Bewährung bedrohten, verriet er uns drei Geheimcodes zum neuen Polygonprügler. Die Kombinationen gebt Ihr jeweils im Player-Select-Screen ein.

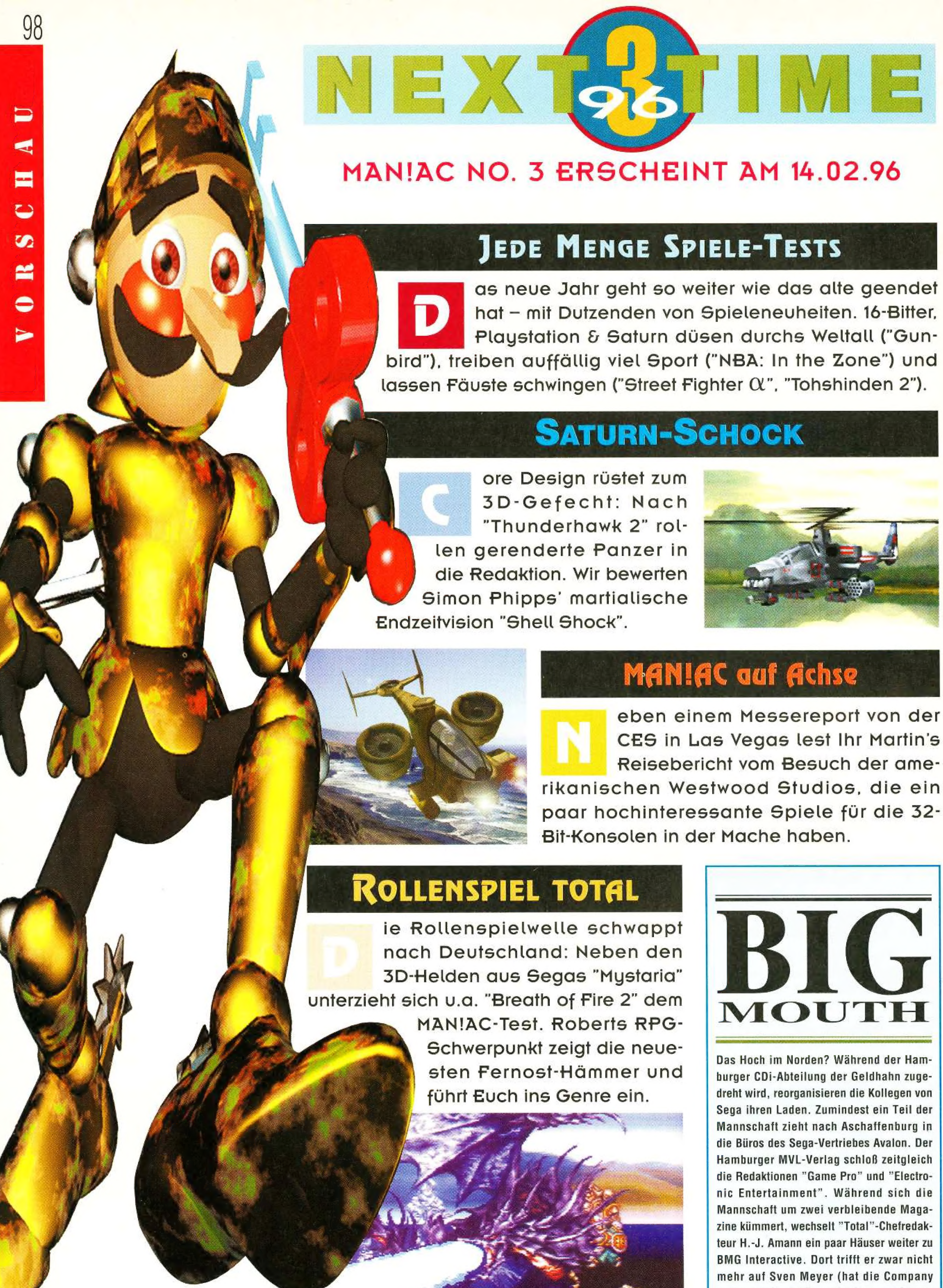
Dural: ↓ ↑ → ← A
Gold Dural: ↑ ↓ ← A →
Silber Dural: ↑ ↓ ← A →

Auch Andreas Gottung aus Schutterwald hat sich längere Zeit mit der Saturn-CD beschäftigt und ein erweitertes Options-Menü gefunden, in dem Ihr Stage Select, Stage Size, Replay Time und Slow Mode einstellen könnt. Hierzu spielt Ihr das Spiel komplett durch und drückt im Options-Menü zweimal R.

MAZER

Volle Power und Doppel-Turbo? Gebt A, C, C, A, B, B ein, sobald der Name der kommenden Stage auf dem Bildschirm erscheint.

Um in das Option-Menü zu gelangen, haltet Ihr während des Full-Motion-Intros die Tasten L und C auf dem ersten Pad gedrückt.



NEXT TIME 3 96

MAN!AC NO. 3 ERSCHEINT AM 14.02.96

Jede Menge Spiele-Tests

Das neue Jahr geht so weiter wie das alte geendet hat – mit Dutzenden von Spieleneuheiten. 16-Bitter, Playstation & Saturn düsen durchs Weltall ("Gunbird"), treiben auffällig viel Sport ("NBA: In the Zone") und lassen Fäuste schwingen ("Street Fighter α", "Tohshinden 2").

Saturn-Schock

Core Design rüstet zum 3D-Gefecht: Nach "Thunderhawk 2" rollen gerenderte Panzer in die Redaktion. Wir bewerten Simon Phipps' martialische Endzeitvision "Shell Shock".

MAN!AC auf Achse

Neben einem Messereport von der CES in Las Vegas lest Ihr Martin's Reisebericht vom Besuch der amerikanischen Westwood Studios, die ein paar hochinteressante Spiele für die 32-Bit-Konsolen in der Mache haben.

Rollenspiel total

Die Rollenspielwelle schwappt nach Deutschland: Neben den 3D-Helden aus Segas "Mystaria" unterzieht sich u.a. "Breath of Fire 2" dem MAN!AC-Test. Roberts RPG-Schwerpunkt zeigt die neuesten Fernost-Hämmer und führt Euch ins Genre ein.

BIG MOUTH

Das Hoch im Norden? Während der Hamburger CDi-Abteilung der Geldhahn zugedreht wird, reorganisieren die Kollegen von Sega ihren Laden. Zumindest ein Teil der Mannschaft zieht nach Aschaffenburg in die Büros des Sega-Vertriebes Avalon. Der Hamburger MVL-Verlag schloß zeitgleich die Redaktionen "Game Pro" und "Electronic Entertainment". Während sich die Mannschaft um zwei verbleibende Magazine kümmert, wechselt "Total"-Chefredakteur H.-J. Amann ein paar Häuser weiter zu BMG Interactive. Dort trifft er zwar nicht mehr auf Sven Meyer (hat die Company verlassen), dafür auf einen weiteren Neuen, den Ex-Powerplayer Sönke Steffen.

Durchschnittlich verdrückt der deutsche Fußballfan 10 Flaschen Bier, 2 Pizzas und 3 Tüten Chips pro Länderspiel.

International Superstar Soccer Deluxe ist so bombenscharf, da wirst Du kaum zum Essen kommen.

BORSCH, STENGEL & PARTNER

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE. MÜLLER-BOMBE STATT ZAHNARZT-PLOMBE.







Olé, Olé, Olé!!! Bombenstimmung mit International Superstar Soccer Deluxe. **Maniac 11/95:** „... das beste Fußball, das man in digitaler Form erleben kann ... das Videospiel des Jahres." Wertung: 90%. **TOTAL! 11/95:** „... Wahnsinn, was KONAMI uns mit diesem Programm beschert!" Note: 1. **Videogames 11/95:** „Das neue, beste SNES-Fußball aller Zeiten heißt wieder ISS ..." Wertung: 90%. **Gamepro 12/95:** „... ohne Übertreibung kann man von einer perfekten Fußballsimulation sprechen." Note: 1. **Fun Generation 11/95:** „... der nochmal gesteigerte Realitätsgrad wird Begeisterungsstürme hervorrufen." Wertung: 9/10. Zurück zur Werbung ...



Präsentiert von:





KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 560180, 60406 Frankfurt